CONSOLES+
100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES+

HANA VOUS LA SOUHAITE LONGUE ET VOLUPTUEUSE... BONNE ANNÉE !

LE CALENDRIER 2001 LE CALENDRIER DES ROUTIERS GAMERS CADOX !

RIVAL SCHOOLS 2 T'ARTAGUEULE A LA RÉCRÉ (DC)

Secouez-vous les maracas Samba de Amigo (DC)

Hana est en pétard Fear Effect 2 (PS)

Banjo-Tooie (N64) C'est la foolie !

N° 108 JANVIER 2001 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1200 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. REUNION 42 FF. ISSN 1162-8099
JANVIER 2001 NUMERO 108 FEAR EFFECT 2 • BANJO-TOOIE • SAMBA DE AMIGO • RIVAL SCHOOLS 2
CONSOLES+
T 6745 - 108 - 35,00 F

DONALD DUCK QU@CK ATT@CK

RAYMAN REVOLUTION

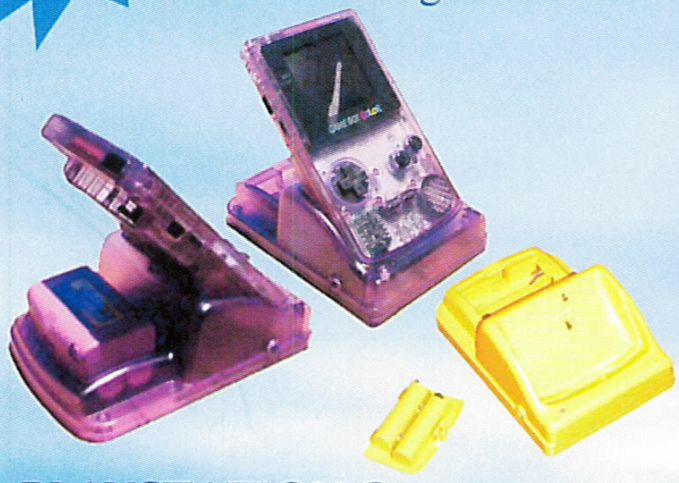
X-QUAD

LES TESTS PS2 DU MOIS

NOUVEAU

GAME BOY COLOR
DESKTOP GAME CHARGER
Chargeur de bureau pour GB Color ™

AVIS AUX PROFESSIONNELS



- Enfin du nouveau pour votre console !
- Design innovant avec une batterie rechargeable épousant la forme de votre console.
- Fonction de charge et décharge de vos batteries.
- Chargeur arrière pouvant recevoir TOUTES les batteries GB Color et même des piles rechargeables (type AA) !!!
- 6 Coloris assortis !

DREAMCAST ™
- Memory Card 1MB - 4MB
- Manettes
- Cables & adaptateurs

PLAYSTATION 2 ™

Batman Shock 2

Manette PS2 analogique
256 niveaux de sensibilité

DVD Remote Control

Télécommande DVD avec port manette pour une connection en chaine.

PSOne ™

Votre PSOne à la plage !!

Moniteur TFT
- Pas d'alimentation supplémentaire !

- Batterie rechargeable en option
- Cable "allume-cigare" dispo.

Mais aussi: - Vertical stand
- PS2 memory adapter
utilisez vos cartes flash & smart media comme carte mémoire.

GRAPHICMON

12 modèles au choix.

PROMO VIDEO VIDEOGAMES

BODY BOY
- La protection idéale pour votre console.
- 6 coloris assortis

Donnez un autre look à votre console GB Color !
Distributeur exclusif
Belgique - Luxembourg

ITC

Tel: 0032-71-351.384 Fax: 0032-71-351.384
0032-477-790.333 Email: itc@itcmm.com

Nombreux autres produits disponibles contactez-nous !

- Toutes les autres marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

TOP ! Une fois de plus, la Nintendo 64 se dote de l'un des meilleurs jeux de plates-formes du moment. La suite tant attendue de Banjo-Kazooie est enfin disponible (en version import américaine) et se révèle exceptionnelle.

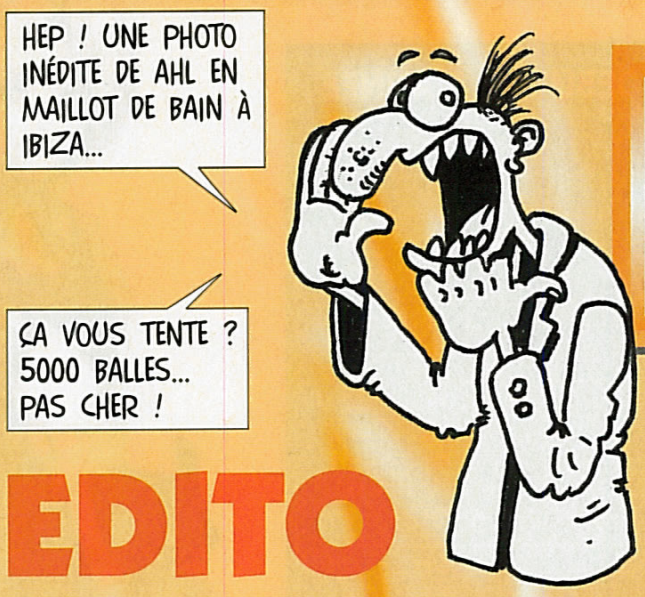
FLOP ! Au menu ce mois-ci, une indigestion assurée avec l'insupportable Jeremy Mac Grath VS Pastrana Freestyle Motocross (!). Une simulation à la durée de vie inversement proportionnelle à la taille de son titre : injouable, difficulté insurmontable, graphismes hautement pixélisés... du plus très frais donc. Allez hop ! à la casse.

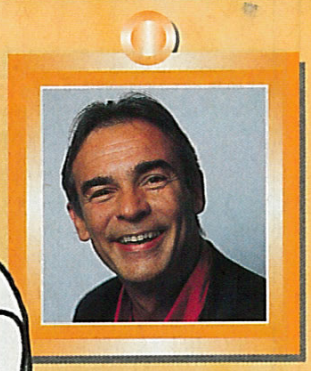
Mégahit Consoles+

Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les 90% et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ils ne doivent pas vous échapper !

Très rares sont les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il est une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

d'or Consoles+





EDITO

J'essaye en vain de me concentrer sur ce premier édito de l'année alors qu'à côté de moi, une bonne partie de la rédaction est en train de jouer des maracas sur les rythmes de Samba de Amigos. Tu le crois ça ? On peut regretter que Sega ait choisi de le sortir en série limitée car c'est sans doute le jeu le plus original de l'année. Une année ludique qui à été assez riche, avec l'explosion du phénomène Pokémon et le lancement de la Playstation 2. En tout cas ces deux évènements ne sont pas passés inaperçus dans les médias, ce qui est une bonne chose. Il est bien loin le temps où le jeu vidéo n'intéressait que les passionnés et où il n'y avait encore qu'un seul magazine de jeux vidéos, le regretté "Tilt" ! Voilà que je me tape un petit coup de nostalgie, c'est la saison qui veut ça. Consoles + fêtera son dixième anniversaire cette année, comme le temps passe vite ma brave dame. Nous en avons vu passer des consoles durant ces années et, heureusement, c'est loin d'être fini. 2001 devrait être un bon cru, avec l'arrivée de trois nouvelles consoles. Et puis, nous attendons également l'explosion promise du jeu en réseau, à défaut de la réalité virtuelle dont on ne parle plus beaucoup depuis un certain temps. Il y a aussi ces fameux jeux pour téléphones portables dont on nous rebat les oreilles. Il paraît que c'est l'avenir, mais là je suis loin d'être convaincu. Il me semble que c'est pour les kékés et que les vrais joueurs leur préféreront toujours un bon vieux Game Boy.

Alain Huyghues-Lacour

TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour ne pas qu'il y ait de confusion entre les tests officiels et les tests de jeu import, un drapeau vous signale l'origine du titre : français, japonais ou américain. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix quand il y en a : un jeu japonais, même si c'est rare, peut contenir des textes ou des voix en anglais. Enfin, sachez que la note d'intérêt du jeu ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées aux musique, bruitages, maniabilité et autres catégories. Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui ont tendance à dépasser trop souvent les 90%. Un jeu qui obtient la note de 80% est un bon jeu...

SOMMAIRE

JANVIER, LE DÉBUT DE L'ANNÉE

PREVIEWS

AQUA GT ..... DC 56
ATV QUAD POWER RACING ..... PS 48
BLOODY ROAR 3 ..... PS2 22
BOMBERMAN LAND ..... PS 26
DARKSTONE ..... PS 50
DEVIL KING AND I PS2 33
DEVIL MAY CRY PS2 34
FINAL FANTASY IX ..... PS 46
FORMULA ONE 2001 ..... PS2 51
GUITAR MAN PS2 32
GUNGRIFFON BLAZE PS2 45
KESSEN 2 ..... PS2 12
KISS PSYCHO CIRCUS ..... DC 44
LES 102 DALMATIENS ..... DC/PS 51
METAL GEAR SOLID 2 ..... PS2 18
MONSTER FARM PS2 21
PHANTASY STAR ONLINE ..... DC 28
SAGASHINI IKOYO PS2 16
SEGAGAGA ..... DC 24
SILPHEED PS2 45
SKY SURFER PS2 56
SPIKER'S BATTLE ..... ARCADE 14
SUMMONERS PS2 52
THE EMPEROR'S NEW GROOVE ..... PS 50
TSUGUNAI PS2 38

TESTS

En orange, les Mégahits.
En or, les Consoles+ d'or.

ACTION MAN DESTRUCTION X ..... PS 120
AQUA AQUA : WETRIX 2 ..... PS2 116
ARMY MEN AIR ATTACK ..... PS 90
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2 ..... PS 112
BANJO-TOOIE N64 74
BLADE ..... PS 78
BREAK OUT ..... PS 120
CANNON SPIKE ..... DC 104
DONALD DUCK QUACK ATTACK N64/PS2 102
F1 CHAMPIONSHIP SAISON 2000 ..... PS2 106
FROGGER 2 ..... PS 120
JEREMY MC GRATH VS PASTRAMA ..... PS 120
LE GRINCH ..... PS 105
POD 2 ..... DC 110
POKÉMON TRADING CARD GAME ..... GBC 118
RAYMAN REVOLUTION PS2 96
RC REVENGE PS2 83
RECORD OF LODOSS WAR ..... DC 100
RESIDENT EVIL 3 ..... DC 80
RIVAL SCHOOLS 2 ..... DC 108
SAMBA DE AMIGO ..... DC 72
SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL ..... DC 88
SIN & PUNISHMENT N64 94
SONIC SHUFFLE ..... DC 114
THE LEGEND OF DRAGOON ..... PS 70
THE MUMMY ..... PS 86
THEME PARK WORLD PS2 99
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF ..... PS 120
TOMB RAIDER SUR LES TRACES DE LARA CROFT ..... DC 92
UEFA DREAM SOCCER ..... DC 84
X-SQUAD PS2 68

P. 46

Final Fantasy IX

sur Playstation renoue avec la série originale : retour à l'univers de l'heroic-fantasy et come-back des personnages originaux.

P. 18

Metal Gear Solid 2
sur Playstation 2. Le jeu le plus attendu de l'année.

P. 60

Eidos
nous dévoile tout sur ses prochains hits : Soul Reaver 2, Blood Omen 2 et Fear Effect 2 sur Playstation et en direct de San Francisco.

JAPON 9

Un début d'année un peu plus calme qu'à l'ordinaire, mais avec quand même du nouveau sur Metal Gear Solid 2, Bloady Roar 3 ou Kessen 2. C'est bien connu, les Japonais ne s'avouent jamais battus.

NEWS 41

Parfaite adaptation du jeu PC, Kiss Psycho Circus arrive en fanfare sur Dreamcast. Les News de janvier, c'est aussi Darkstone, Formula One 2001, Final Fantasy IX, le nouveau Silpheed et l'actualité bien fraîche sur toutes les consoles.

WIP 60

Kael a volé jusqu'à San Francisco et vous dit tout sur les derniers projets de Eidos.

TESTS 67

Le nouveau millénaire nous apporte son lot de bonheur : Banjo-Tooie (N64), Sin & Punishment (N64), Legend of Dragoon (PS), Resident Evil 3 (DC), Donald Duck Quack Attack (PS2, N64),

REMERCIEMENTS : Micromania, Power Games et Sunrise, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (service Entretien), Danièle et Séverine (Girl's Band).

Couverture : Fear Effect 2 © Eidos 2000

P. 74

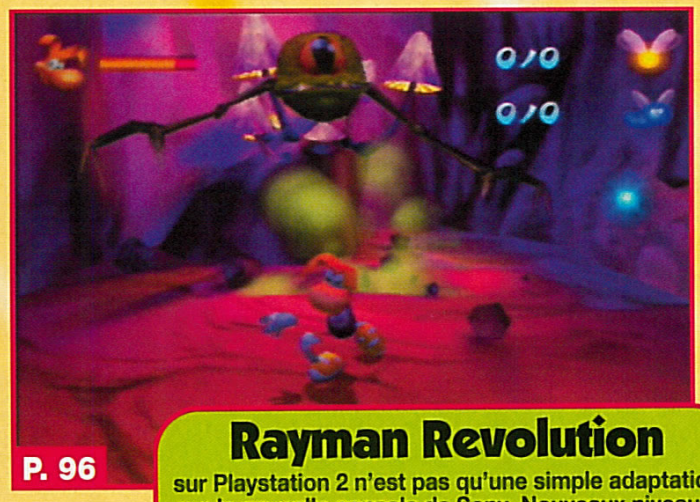
Banjo-Tooie

très certainement à ce jour le meilleur jeu de plates-formes sur console. Un chef-d'œuvre signé Rare.

P. 102

Donald Duck Qu@ck Att@ck

sur Nintendo 64 et Playstation 2. Ubi Soft signe ici un jeu riche en couleur et qui satisfera les amateurs de plates-formes.



P. 96

Rayman Revolution

sur Playstation 2 n'est pas qu'une simple adaptation sur la nouvelle console de Sony. Nouveaux niveaux, monstres inédits... du bon boulot.

Tomb Raider V (DC) ou encore Rayman Revolution (PS2) et Sega GT (DC). L'année commence bien !

TIPS 127

La déclaration du mois : "Pour ce nouveau millénaire, c'est promis, je rends mes tips à l'heure (du déjeuner)" © Switch 2001.

TROMBINOSCOPE 138

Vous rêvez de gagner des millions ? Alors, ne lisez pas le Trombinoscope, vous risquez de finir roi des mythos ou simple kéké.

COURRIER 140

Contrairement à vos lettres et vos dessins, les grosses voitures n'ont jamais intéressé Bomboy... enfin, pas toujours.

CONCOURS DINO CRISIS

Consoles+ et Virgin Interactive se plient en quatre pour vous faire gagner une console de jeu Playstation et une Dreamcast, ainsi que 50 jeux Dino Crisis sur Dreamcast et Playstation. C'est pas gentil ça ?

CONCOURS READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

On ne pouvait pas commencer l'année sans vous permettre de gagner des cadeaux ! Consoles+ et Infogrames vous offrent la possibilité de recevoir chez vous des jeux Ready 2 Rumble Boxing 2 sur Playstation 2 et Playstation, ainsi que des gants de boxe gonflables.

CONCOURS COURRIER

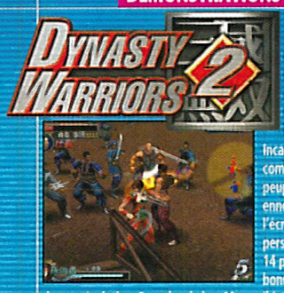
Après les CD audio du jeu Perfect Dark sur Nintendo 64, Nintendo offre ce mois-ci encore des T-shirts de Zelda Majora's Mask aux dessinateurs du courrier de Consoles+. Tous les dessins publiés verront leur auteur récompensé. Un conseil : n'oubliez pas de joindre vos coordonnées complètes avec votre œuvre... ce serait dommage de passer à côté d'un tel cadeau, non ?

LES DÉMONSTRATIONS MICROMANIA

Vivez au cœur de l'action !

fun radio
Partenaire de MICROMANIA

DÉMONSTRATIONS : MERCREDI 3 JANVIER & SAMEDI 6 JANVIER

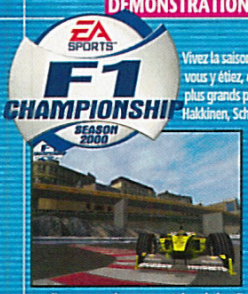


Un jeu d'action tactique permettant de revivre les batailles les plus fameuses de la Chine médiévale. Incarnez l'un des 23 héros combattant pour son peuple : plus de 30 ennemis et alliés affichés à l'écran en même temps, 9 personnages principaux, 14 personnages cachés en bonus, des graphismes haute résolution, 2 modes de jeu, Musou (historique) et Free Play...

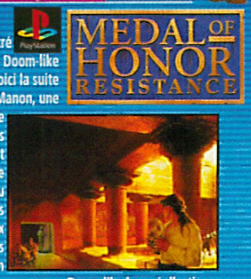
Quand les héros des deux séries de jeux de baston 2D les plus prolifiques se rencontrent, ce n'est pas pour faire de la couture ! Imaginez les combattants de Street Fighter et autres personnages de Capcom, qui défient les stars de Fatal Fury et de King of Fighters de SNK. C'est comme un rêve qui se réalise. Et comme l'animation et la réalisation sont à la hauteur de l'événement, que demander de plus ? De 1 à 2 joueurs.

Tous les mercredis et samedis
de 14h30 à 18h30
dans tous les Micromania
et sur écran géant
un démonstrateur vous permet
de découvrir tous les coups,
toutes les techniques
et toutes les astuces
des meilleurs jeux.

DÉMONSTRATIONS : MERCREDI 10 JANVIER & SAMEDI 13 JANVIER



Vivez la saison 2000 de F1 comme si vous y étiez, en concourant contre les plus grands pilotes du moment : Alesi, Hakkinen, Schumacher,... Simulation, tel est le maître mot de F1 Championship Season 2000 et d'un réalisme poussé jusqu'à capturer les gestes des mécaniciens de l'équipe Benetton dans les stands. De plus, Jean-Louis Moncet, un grand habitué des Grands Prix en direct, assure les commentaires du jeu. De 1 à 2 joueurs.



Après le succès rencontré par le 1er épisode de ce Doom-like à l'ambiance unique, voici la suite tant attendue ! Incarnez Manon, une jeune femme qui débute dans la résistance. Les missions se déroulent désormais à travers toute l'Europe et en Afrique du Nord : de nouvelles armes, de nouveaux ennemis, des séquences vidéo tirées d'archives, un excellent moteur graphique, pour un Doom-like bourré d'actions.

DÉMONSTRATIONS : MERCREDI 17 JANVIER & SAMEDI 20 JANVIER

Pilotez les différentes bécanes qui ont fait du constructeur italien un mythe (des années 50 à aujourd'hui, 40 modèles réunis). Le jeu est divisé en 2 parties bien distinctes, avec tout d'abord le mode "Quick Race" qui vous fera participer à une suite de courses. Vos victoires débloqueront au fur et à mesure 8 circuits et des motos bonus de plus en plus puissantes. Le mode "Ducati Life" vous proposera d'évoluer en tant que pilote au cours d'une longue carrière.

Vos gains vous serviront à gagner des monstres encore plus puissants, à vous inscrire dans 20 autres compétitions...

DÉMONSTRATIONS : MERCREDI 24 JANVIER & SAMEDI 27 JANVIER

Jeu de baston en 3D au graphisme et au plaisir de jeu rarement égalés ! Combats aux tournures inattendues, contre-attaques intensives & projections stupéfiantes. Les décors s'étalent sur plusieurs niveaux et les filles n'hésitent pas pour flanquer des roustes humiliantes : nouveaux costumes, niveaux inédits, animation encore plus travaillée, attaques toutes fraîches et, surtout, des personnages supplémentaires... De 1 à 4 joueurs.

Le pouvoir du Dragoon est en vous ! Un jeu de rôle digne de la saga Final Fantasy. Une aventure passionnante : 8 personnages avec des attitudes spécifiques et complémentaires, plus de 40 h d'aventure sur 4 CD, un nouveau système de combat, un nombre incroyable de sorts, magies et pouvoirs pour des combats encore plus impressionnants, des effets visuels et des paysages somptueux pour encore plus de réalisme !

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !
Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64.

* Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

49 MICROMANIA ANGERS NOUVEAU
C.Cial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers - Tél. 02 41 25 03 20

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11

72 MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79

84 MICROMANIA AVIGNON SUD NOUVEAU
C.Cial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon - Tél. 04 90 81 05 40

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Cial Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Cial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin - Tél. 03 27 51 90 79

44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN NOUVEAU
C.Cial Auchan - 44230 St-Sébastien-sur-Loire - Tél. 02 51 79 08 70

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Piroulettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Élysée - 75008 Paris
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA ÉOLE
Gare Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Cial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cial St-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Cial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les 4 Temps - 92092 La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - 93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Cial Les Arcades - 93160 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Gd Ciel - 94200 Ivry-Grand-Ciel
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Cial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY
C. Cial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
C. Cial Carrefour Antibes - 06600 Antibes - Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - 06700 Saint-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20 000 codes et astuces à consulter : Ridge Racer 5 (PS2), Driver 2 (PSX), GTA 2 (DC)... Et les soluces des tops : Ready 2 Rumble 2 (DC), Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSX), Les 24 Heures du Mans (DC)...

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45

21 MICROMANIA DIJON
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Ccial Auchan - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY
C. Ccial Grand-Ouest - 69132 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Ccial Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS
C. Ccial Auchan - 72650 La Chapelle St-Aubin - Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Ccial Auchan-Pontet - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

GAME ONE
LA CHAÎNE TOUS DES JEUX VIDÉO

Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

LEÇON DE CHOSES N°1 :
LUI OFFRIR LE PLUS BEAU DES ÉCRINS !

Pour PlayStation 2™

MEUBLE POUR CONSOLE PLAYSTATION 2™

*Meuble en bois stratifié
*2 positions possibles pour la console
-Câle pour placer la console verticalement
-Compartiment pour la ranger horizontalement

LEÇON DE CHOSES N°2 :
LA FAIRE OBEIR AU DOIGT ET A L'OEIL !

TELECOMMANDE DVD VIDEO™ POUR PLAYSTATION 2™

Naviguez dans les menus en toute simplicité !
Récepteur infra-rouge avec
Port manette intégré !

PlayStation 2 est une marque déposée par SONY

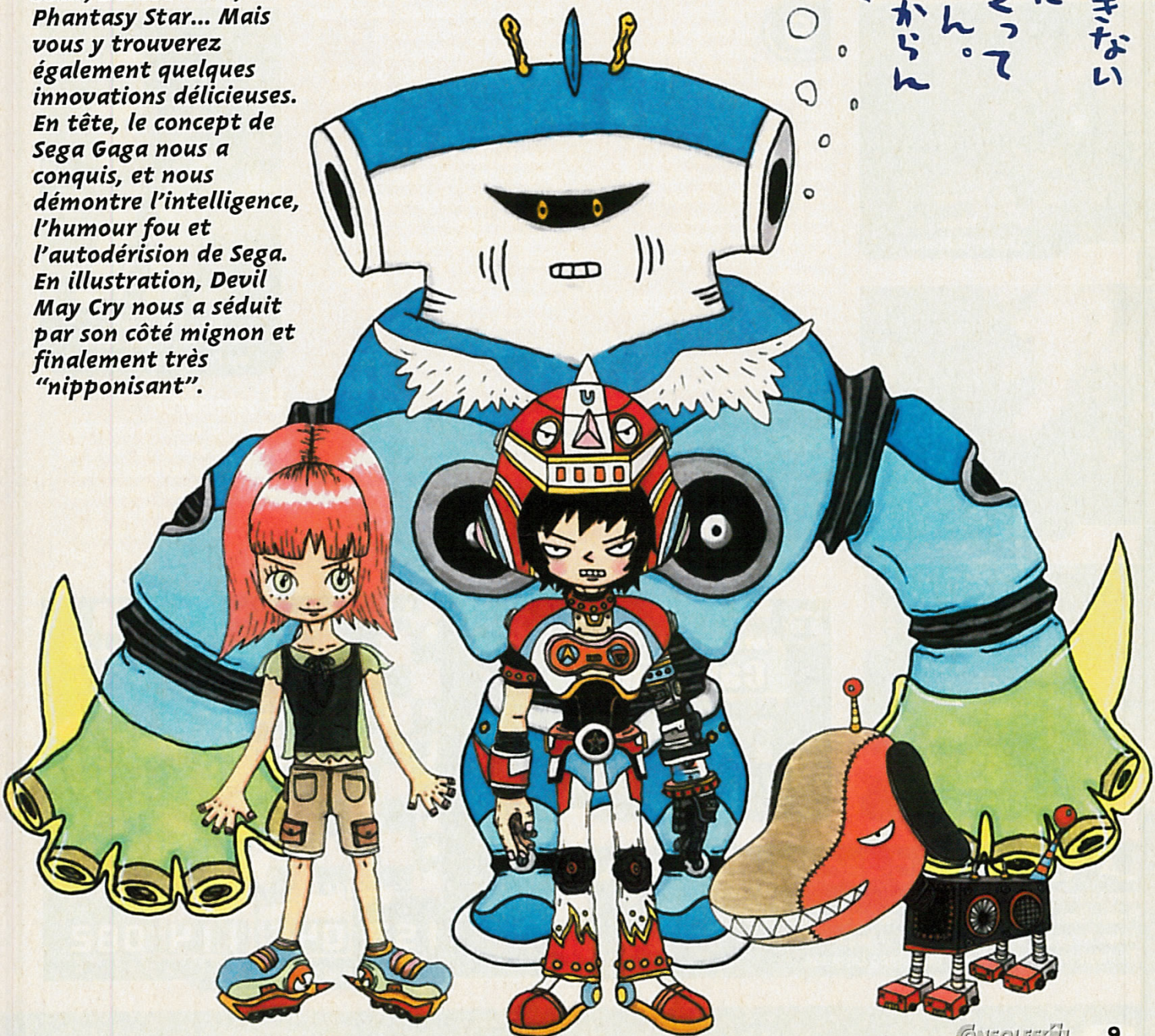
*Meuble vendu seul (consoles, jeux et accessoires non fournis)

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

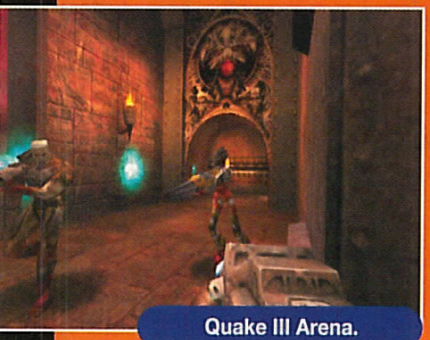
JAPON

Ce mois-ci, le Japon nous réserve des valeurs sûres, à commencer par des suites de titres déjà connus, tels Metal Gear Solid, Bomberman, ou Phantasy Star... Mais vous y trouverez également quelques innovations délicieuses. En tête, le concept de Sega Gaga nous a conquis, et nous démontre l'intelligence, l'humour fou et l'autodérision de Sega. En illustration, Devil May Cry nous a séduit par son côté mignon et finalement très "nipponisant".

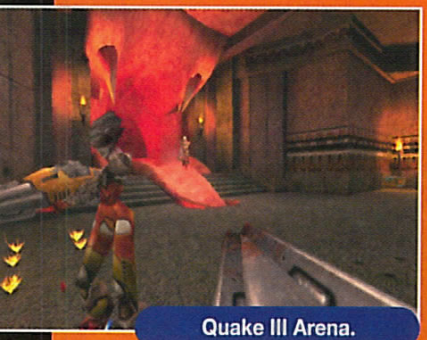


OBJECTIF : SEGA

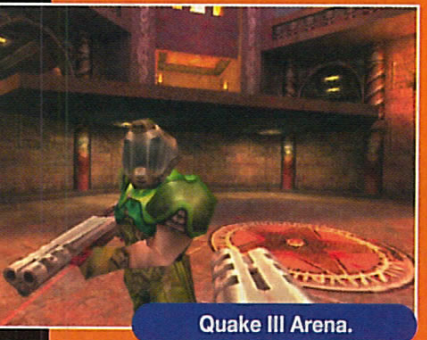
La nouvelle direction de la firme veut faire de Sega le plus grand fournisseur de contenu pour le monde du network, et par extension, du jeu en ligne. Du coup, tout le groupe Sega va être mis à contribution pour développer sur une multitude de plates-formes, comme la Dreamcast, l'arcade, les Set Up Box, les PDA, les téléphones mobiles, les consoles portables, les navigateurs pour automobile. Le point commun entre ces appareils serait le standard Dreamcast. Sega aurait en effet réussi à faire tenir sa console sur un seul petit processeur !



Quake III Arena.



Quake III Arena.



Quake III Arena.

Sega revient au temps du multi-plate-forme (Famicom, PC-Engine). Le constructeur développera dans un premier temps directement sur les portables (comprendre Gameboy advanced) et les téléphones mobiles. Puis, concernant les autres consoles, les stratégies resteront à la discrétion de chaque société du groupe. Ainsi, Sega pourra réaliser une conversion et la faire éditer par une autre compagnie ou vendre la licence à un éditeur tiers. A chaque fois, Sega encaissera.

Réseaux

Selon Hideki Sato, le nouveau vice-président de Sega, le monde va massivement investir le Net avec la généralisation des connexions broadband (haut débit) aux dépens des connexions narrow (bas débit). Il s'attend à un parc de 10 millions de Dreamcast installées pour fin mars 2001. Près de 3 millions de personnes seraient alors connectées sur les réseaux maison (ISAO : 1,15 million ; Sega. com : 1,1 ; Dream Arena : 0,75). Sega veut utiliser tous les réseaux : lignes téléphoniques (analogiques, ISDN, ADSL), mobiles, câble et le satellite. Dans le même temps, la Sega Channel reviendra via le satellite, bien décidée à faire oublier l'échec subi du temps de la Megadrive. Cette chaîne serait déjà prête. Sega vise un large public, allant des plus jeunes aux personnes âgées, comprenant aussi bien les femmes que les hommes. Les Set Up Box pourront télécharger jusqu'à quatre jeux DC pour les stocker sur un disque dur.

Pour Hideki Sato, l'Internet à haut débit est l'avenir du jeu vidéo.

E-commerce

Sega veut aussi booster sa partie e-commerce, qui s'est révélée très lucrative cette année. Du coup, Dreamcast Direct va s'agrandir, et le système @barai s'amplifier. Ce système permet d'acheter en magasin des jeux DC dans

Chuchu Rocket!.

Chuchu Rocket!.

LA NOUVELLE DIRECTION DE SEGA

Isao Okawa : Chairman et CEO.
Hideki Sato : Representative Director et vice-président (COO).
Tetsu Kayama : Strategic Council of Sega.
Toshimichi Oyama : Senior Managing Director.

ROI DU NET

Daytona USA 2001.

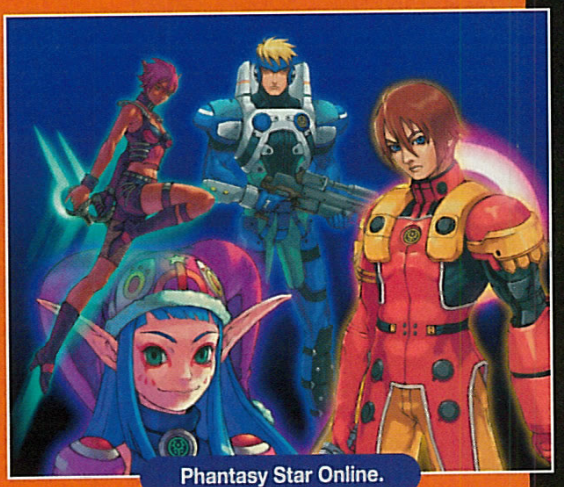
Daytona USA 2001.

Daytona USA 2001.

un boîtier DVD pour 980 yens. On a alors accès à une démo et l'on peut débloquer le reste du jeu en achetant en ligne une clé software. Le premier jeu basé sur ce système est Eternal Arcadia. Toutes les offres d'e-commerce seront disponibles via les téléphones portables. De nouveaux services seront implémentés pour les utilisateurs DC en ligne: tournois, fan-clubs, guides de jeux, paris, etc. L'ensemble des services et infrastructures en ligne de Sega seront aussi ouverts à des compagnies et sponsors tiers (le montant des royalties n'est pas encore fixé).
Un système de paiement sécurisé est aussi à l'étude. Le Dream Call permettra aussi aux Dreamcast d'offrir le téléphone Internet dès la fin 2000. Cette extension pourra aussi, à la manière du Voice Commander de Microsoft, permettre les conversations en temps réel pendant des parties network. Un service e-broadcast est également prévu pour les particuliers.

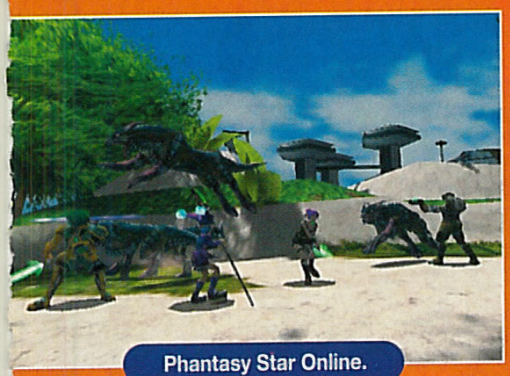
Les feuilles tombent à l'automne !

Pour l'arcade, Sega a officiellement annoncé la fin de ses activités en salle pour le reste du monde. Cela veut dire que Sega fermera toutes ses salles et succursales arcade à l'étranger (Etats-Unis, UE, Australie) ou les cédera. Tout le personnel sera licencié au profit de coopérations avec des tiers. Au Japon, certains centres seront aussi fermés, comme récemment le Joypolis Shinjuku. La compagnie se concentrera sur l'édition de jeux pour l'arcade, avec si possible une base network. L'introduction des Naomi GD-Rom devrait faire baisser très sensiblement le coût des jeux, et permettre un rapide redressement des ventes arcade. Le net@, actuellement suspendu, reviendra en mars 2001, sous une forme revue et corrigée, pour prendre en compte les critiques des premiers utilisateurs.

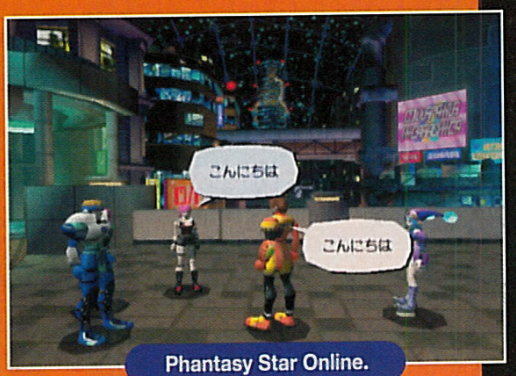

Phantasy Star Online.

Question de survie !

Sega se rénove et prend en compte les nouvelles réalités du marché. Au-delà du basculement vers le tout-network ou le jeu en ligne, une bonne partie de ces mesures visent clairement à rendre la société rentable. La situation n'est pas limitée à Sega, car toutes les autres compagnies japonaises de jeux vidéo jouent leur survie. L'arrivée de Sega sur d'autres consoles ne fait pas que des heureux et les éditeurs tiers voient, leur marge de manœuvre se réduire dramatiquement...


Phantasy Star Online.

Phantasy Star Online.



Phantasy Star Online.

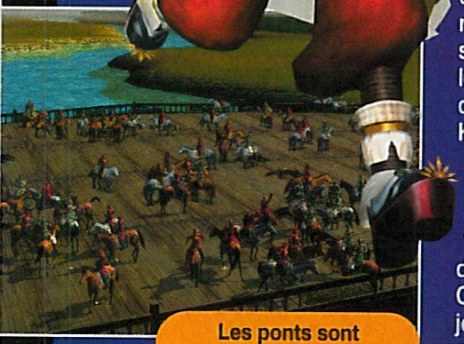
KESSEN 2

Koei un des rares éditeurs à bien se porter en ce moment. On peut même affirmer qu'il pète la forme. Ses ventes de jeux PS2 dépassent même celles de Namco !

Kessen fut une sacrée surprise pour Koei qui a réalisé un carton avec ce titre. C'est en effet la deuxième meilleure vente PS2 à ce jour au Japon, juste derrière Ridge Racer V. Il était normal que l'éditeur nous revienne avec une suite. Une suite ? Oui et non. En effet, si le système et le déroulement du jeu sont identiques, Kessen 2 délaisse le Japon médiéval pour la Chine tout aussi médiévale. Reprenant une de ses séries célèbres "Sangokushi" (La Romance des trois royaumes, en Occident), Koei nous délivre un jeu plus abouti que son prédécesseur. Tout d'abord le moteur 3D du premier volet a été amélioré pour gérer jusqu'à 500 soldats à l'écran ! Ces derniers sont mieux modélisés, plus détaillés et mieux animés. De nouvelles troupes feront leur entrée, et les champs de bataille gagneront en variété, avec des passages sur l'eau. Les décors ne sont pas trop complexes. C'est vrai que l'histoire se situe dans les immenses steppes et les déserts de sable des frontières de l'Empire du Millieu... Ce qui économise de la puissance pour les combats. Histoire tout de même de faire tenir tout ce beau monde à l'écran, les niveaux sont trois fois plus larges qu'avant avec un peu plus de relief.

Plus de vie et de spectacle

On dispose de 4 commandes simples pour diriger les commandants de chaque armée sous son contrôle : déplacement, regroupement, formation élargie et magie. Les pouvoirs magiques donnent aux batailles plus de vie et de spectacle. Un système particulier gère le soutien aux troupes. En effet, chaque soldat possède une zone propre. Quand un allié se situe dans cette zone, la force de chacun est augmentée. Le scénario est aussi bien plus présent que dans le précédent épisode, avec des films en images de synthèse et des cinématiques en 3D temps réel. Les dialogues sont tous parlés. Cette suite conserve les éléments qui ont fait le succès des séries de la marque tout en présentant un visuel plus adapté aux nouvelles consoles. Il est vrai que Koei nous avait habitués jusqu'alors à des wargames spartiates en 16 couleurs.



Les ponts sont stratégiques.

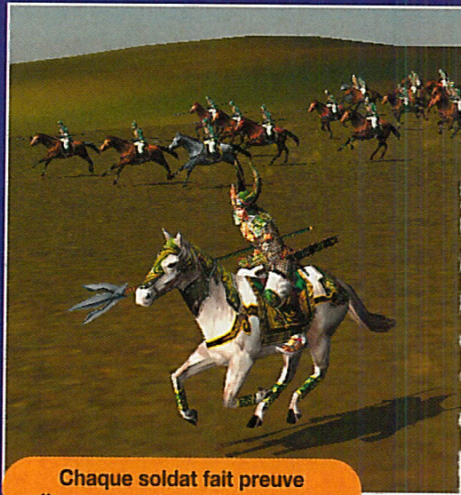
Qui a dit que les déserts le sont ?

Les films interviennent en cours de jeu.

Les ombres sont portées au sol.

5 secondes avant un choc violent !

La nuit tombe, mais ça n'arrête personne.



Chaque soldat fait preuve d'un comportement autonome.

PLAYSTATION2

● Koei/Hiver

MAGIE MAGIQUE!

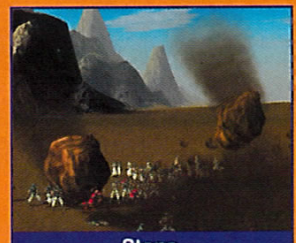
Kessen II se démarque de son prédécesseur par des sorts magiques très présentS et plutôt destructeurs!

Tornade.

Lightnings.

Fire.

Ice.



Stone.

Le leader est une cible intéressante.

Chaque ennemi a sa spécialité.

Ce n'est pas toujours super beau...

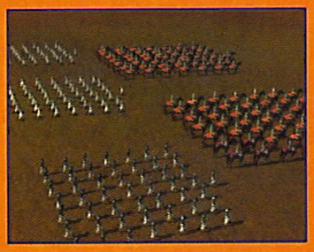
L'antialiasing manque au rendez-vous...

La qualité des textures est améliorée.

Avis de tempête imminente !

BÊTES ET DISCIPLINÉS

Un signe de votre part et vos troupes se rueront à l'assaut!

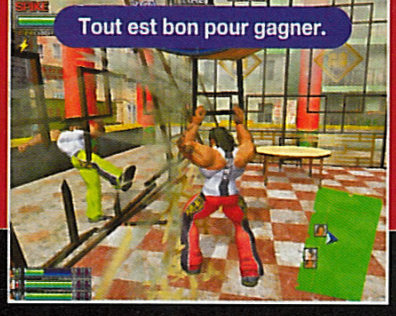


SPIKER'S BATTLE

Amusement Vision regroupe une majorité de transfuges de l'AM2, partis en même temps que Toshihiro Nagoshi, père (entre autres) de Daytona USA. On retrouve ainsi, dans Spiker's Battle, nombre d'éléments de Virtua Fighter ou de Fighting Vipers.

Enfin ! Enfin un jeu de combat signé Sega. Il aura fallu attendre des plombes avant qu'une de ses équipes se penche sur un genre sous-représenté. Le jeu tourne sur la Naomi et se base sur la série Spike Out (deux volets à ce jour). Ce titre fut à son époque une sacrée révolution, sorte de Final Fight totalement en 3D avec une bonne liberté de mouvement. La série n'a pas encore été convertie sur console. Elle avait été développée par les anciens de Virtua Fighter. Leur empreinte est évidente, surtout dans les coups et les enchaînements. A la différence, cependant, de Virtua Fighter, Spike Out proposait une ambiance bien plus jeune, dynamique et très bagarreuse : fini l'élégance des arts martiaux, bonjour l'empoignade !

Spiker's Battle reprend un moteur éprouvé et d'excellente qualité. On gère librement l'espace du niveau (clos, à la Fighting Vipers). Quatre joueurs peuvent prendre part à l'empoignade dans une sorte de mode Battle Royal. Il faut pour cela linker quatre bornes ensemble. Une petite carte affiche les positions de chacun. En plus des persos de la série, on en découvrira de nouveaux. Pour donner encore plus de punch, des items seront par moments dispos. Dans nombre de niveaux, on pourra détruire les éléments des décors ou s'en servir pour assommer son adversaire. On contrôle le tout à partir du levier et de quatre boutons. Le levier permet de se déplacer pendant que les boutons gèrent les actions : S (changer la vue), B (attaque), C (charge), J (sauter). Le bouton de charge permet de concentrer sa force pour libérer quatre genres d'attaques spéciales. En appuyant à répétition sur le bouton B, on peut développer des Combos. S + une direction permet de se déplacer tout en conservant l'angle de vue utilisé. Bref, on retrouve les commandes de base de la série Spike Out. Des modes pour se battre en équipe seraient aussi au programme ! Maintenant, à quand une version console ?

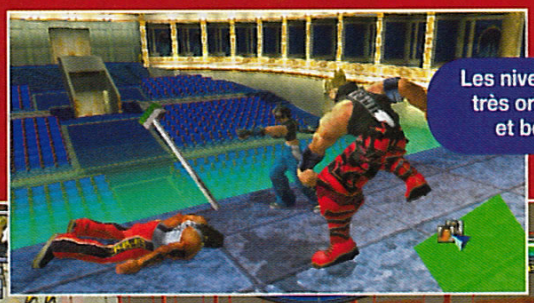


ARCADE

● Sega/Printemps

SPIKE
4390
TIME
50
GORN
Special Attack
+400 pts.
CHARGED ATTACK
Des ambiances réussies!

SPIKE
14580
TIME
62
LINDA
Special Attack
+600 pts.
WEAPON ATTACK
2 HIT COMBINATION
Et un de moins!


Les niveaux sont très originaux, et beaux!

5 HIT COMBINATION
Des aires de combat fermées.

LINDA
Figures d'équipe!

SPIKE
+720 pts.
WEAPON ATTACK
4 HIT COMBINATION
On est loin de la finesse d'un Virtua Fighter...

TENSHIN
14780
TIME
89
SPIKE
+11040 pts.
2 RELAYED 3 HIT COMBINATION
Faites parler votre puissance!

TENSHIN
1800
TIME
92
+100 pts.
Ambiance Consoles+ en fin de bouclage!

SAGASHINI IKOYO

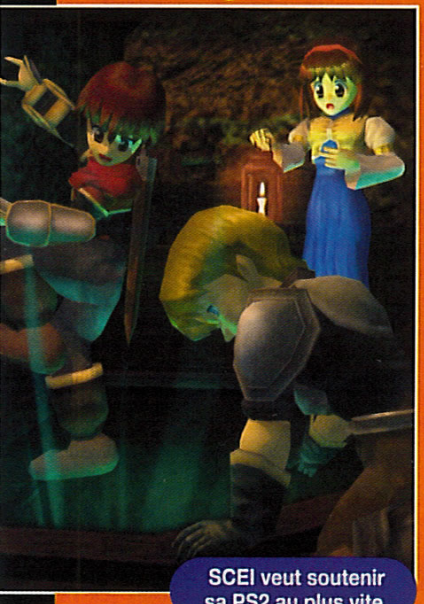
Alors que les super hits se font attendre sur PS2, SCEI a fait récemment une série d'annonces pour sa console, histoire de relancer l'intérêt.

PLAYSTATION2

● SCEI/11 janvier

Sagashini Ikoyo (en gros "Allons chercher ensemble") est un RPG 3D qui, à première vue, ne paie pas de mine, avec un design et une réalisation en deçà du potentiel de la machine, mais qui clairement s'adresse au grand public, voire aux plus jeunes. Bref, on incarne un jeune garçon qui part à l'aventure. Le jeu propose une foule de quêtes. A chaque fois, le héros devra former une équipe de quatre membres (lui compris) en s'aidant de la dizaine de personnages disponibles. La communication tient un rôle essentiel. On doit tout d'abord se trouver une quête en discutant avec les habitants du village central. Une fois trouvée, on peut rassembler un maximum d'informations pour s'aider dans son aventure. On choisit alors ses équipiers. Durant la quête, on se trouvera en face de créatures multiples ainsi que de pièges. Pour affronter les uns ou déjouer les autres, on peut faire appel aux pouvoirs d'un allié. Certains refuseront les ordres s'ils estiment que ce qu'on leur demande dépasse leurs compétences. Si on se trouve bloqué à cause d'un obstacle qui demande un pouvoir qu'aucun membre de l'équipe ne possède, on peut retourner au village et changer son équipe en fonction du problème. Enfin, si on sélectionne plusieurs fois un même perso pour des quêtes successives, son niveau d'expérience augmente. Il sera aussi plus amical à l'égard du héros. Ainsi, même dans des situations périlleuses, il acceptera les ordres donnés ou préviendra le joueur des événements à venir. Les persos peu souvent choisis seront quant à eux indifférents ou traîneront des pieds. Pour espérer terminer tous les scénarios, il faudra évidemment gérer au mieux ces personnages.

La communication est au centre du jeu.



SCEI veut soutenir sa PS2 au plus vite.

Un RPG pour grand public et débutants.

Une bonne équipe est un gage de survie.

Avec la collection **BEST OF**

plus rien ne vous empêche de

GEKIDO

distribuer châtaignes
et marrons chauds

UEFA STRIKER

marquer le but décisif de la finale
de la Coupe d'Europe

EAGLE ONE

piloter un avion de combat
à Mach 2

DEMOLITION RACER

jouer au stock-car
en toute impunité

24H DU MANS

rester éveillé
24 heures d'affilée

E.AGLE ONE HARRIER ATTACK ©1999 Infogrames. LE MANS 24 Hours ©2000 Infogrames. All rights reserved. Published and distributed by Infogrames. Infogrames and the Infogrames Logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment SA. Le Mans® and Le Mans 24 Hours® are registered trademarks of Automobile Club de l'Ouest. UEFA STRIKER - Any individual marks and images, as well as club names, logos, stadium names and players' strips are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any 3rd parties unauthorized copying of such names and properties. All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Associations). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rights reserved. © Reflet Games Ltd 1999. All rights reserved. GEKIDO ©2000 N.A.P.S. TEAM SNC. All Rights Reserved. Library programmes ©1995-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Distributed by Infogrames under exclusive licence. Developed by N.A.P.S. TEAM SNC. Published by INFOGRAMES. DEMOLITION RACER ©1999 Infogrames North America. All Rights Reserved. Published by Infogrames. Developed by Pitbull Syndicate. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. - Prenant : *Prix public généralement constaté.

BEST OF Vous ne ferez rien de mieux pour **99F***

INFOGRAMES PlayStation

INFOGRAMES HOTLINE [www.fr.infogrames.com][soluces 0892 68 30 20*][3615 Infogrames* *2.21F/mn]

METAL GEAR

Il y a des jeux qui font vendre une console. Au tout début de la PS2, GT3 et MGS2 devaient en faire partie. Si GT3 a vu sa sortie enfin fixée, on est sans nouvelle du hit de Konami...

UNE HISTOIRE DE CARTON

Dans MGS2, le carton de camouflage tient un rôle plus important. On peut en effet progresser tout en se dissimulant. Cependant, il faut ne pas trop attirer l'attention. Dans MGS2, il est possible de courir, de monter ou de descendre les escaliers!

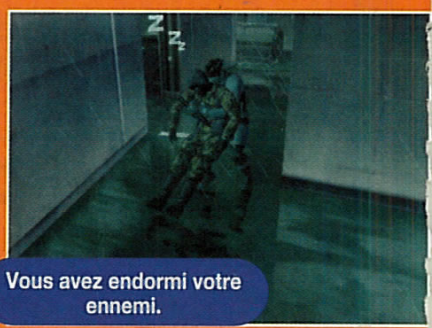
On ne peut pas dire que la PS2 croule sous les jeux et encore moins sous les hits. Les nouvelles consoles demandent beaucoup de temps, d'investissement humain et financier. Aussi, peu nombreux sont les éditeurs capables de s'offrir le luxe d'un développement long et coûteux. Feu GT 2000 est devenu Gran Turismo 3 pour sa sortie le 25 janvier 2001. Ce sera le seul à exploiter la machine. Le prochain devrait venir de Konami, et plus précisément du département de Kojima, le père de Metal Gear Solid.

Très avancé

MGS2 est entré dans une phase de réglage qui va demander encore pas mal de temps. Le projet est pourtant très avancé, mais le maître Kojima est perfectionniste, et il veut un résultat à la hauteur de ses ambitions. Même chose pour ZOE, un autre gros projet PS2. Quand on regarde MGS2 en mouvement, on découvre un titre très proche de son prédécesseur. Les joueurs se sont habitués aux commandes pourtant assez complexes du premier Metal Gear Solid, et Kojima capitalise sur ce fait. Du coup, la prise en main devrait s'annoncer rapide, voire immédiate. L'accroissement de puissance de la PS2 ne satisfait pas entièrement le maître, mais il reconnaît que c'est actuellement la seule console à rendre son bébé viable. Du coup, un soin extraordinaire a été porté à l'aspect graphique digne des plus grosses productions hollywoodiennes. Ensuite,

Une des nouvelles subtilités du jeu.

MGS2 est dans des couleurs monotones.



Vous avez endormi votre ennemi.

PLAYSTATION2

● Konami/2001

SOLID 2

Les fusillades sont souvent à bout portant.

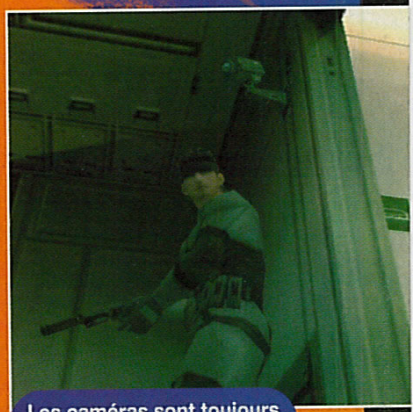
le nombre de polygones à l'écran explose, pour livrer une atmosphère fouillée, d'un réalisme extrême.

Plus complexe

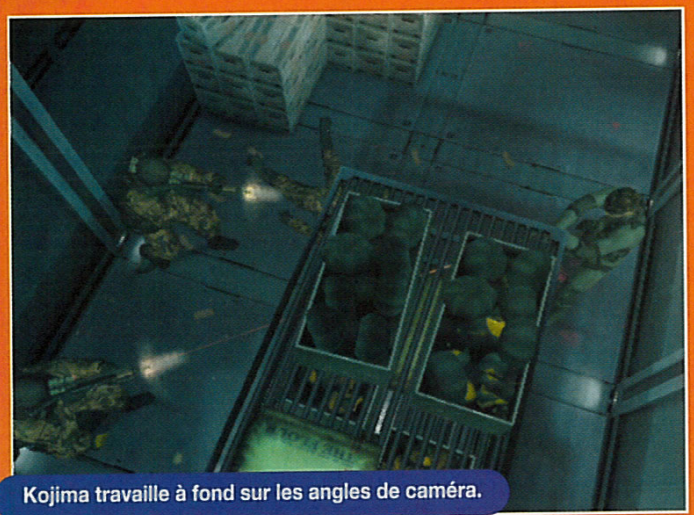
Kojima n'a rien laissé au hasard, se déplaçant même avec une partie de son équipe pour se documenter, notamment aux Etats-Unis (armée, police, etc.). Il n'en a pas pour autant oublié le gameplay, et cette suite exploite un monde 3D plus complexe pour introduire des subtilités. On peut ainsi éclater des ampoules et plonger un lieu dans l'obscurité. Mieux, on peut se suspendre à une plate-forme pour se cacher du garde qui patrouille dessus. Bref, ces nouvelles possibilités renforcent encore le réalisme de l'ensemble.

Bientôt à Hollywood

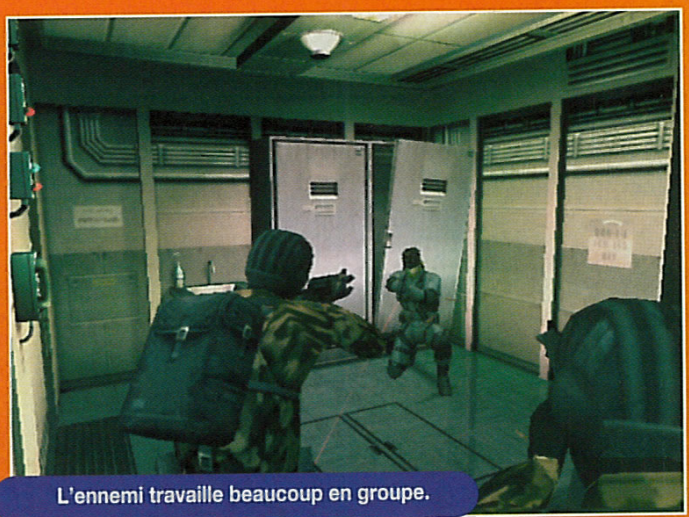
Le succès de MGS2 est, comme pour le premier volet, plus important à l'étranger. Au Japon, le dernier TGS n'a pas connu le délire de l'E3 ou de l'ECTS. Selon Konami, les ventes de la bande-annonce DVD MGS2 ont été très faibles pour ne pas dire négligeables. En fait, l'éditeur commence à s'inquiéter et met légèrement la pression sur Kojima, mais pas trop pour ne pas le vexer. Les Américains ne jurent que par MGS2 sur PS2. Hollywood rêve de décrocher la licence Metal Gear pour un film à gros budget. Certaines célébrités auraient déjà été contactées par Konami, mais elles reconnaissent toutes qu'un tel projet ne serait possible qu'avec Kojima à la direction. Et Konami n'est pas prêt à autoriser une telle chose...



Les caméras sont toujours aussi redoutables.

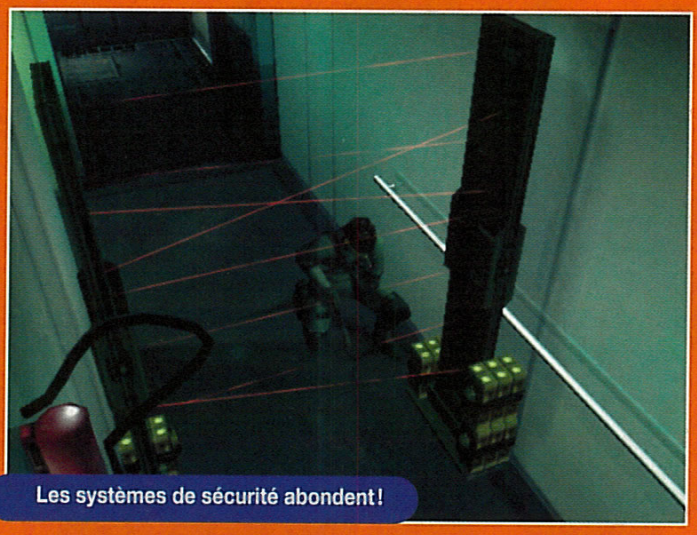


Kojima travaille à fond sur les angles de caméra.



L'ennemi travaille beaucoup en groupe.

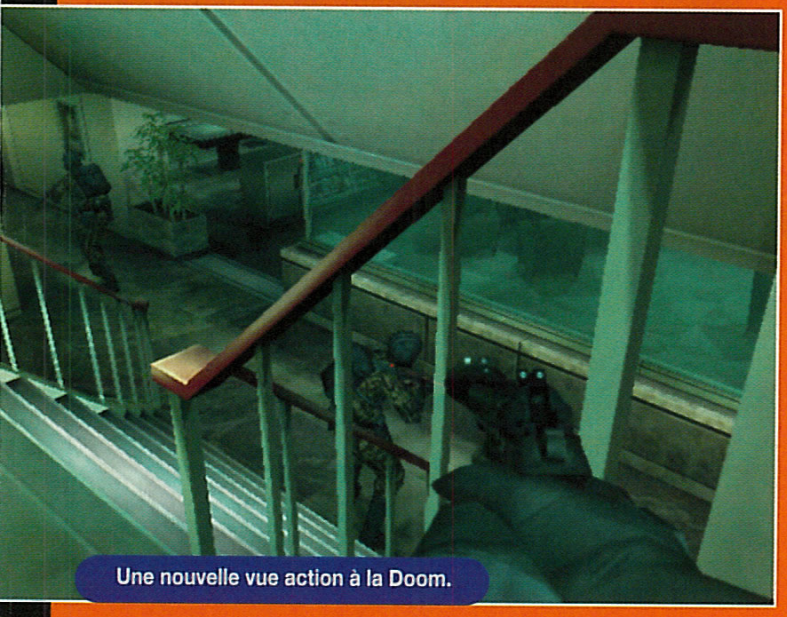
METAL GEAR SOLID 2



Les systèmes de sécurité abondent !

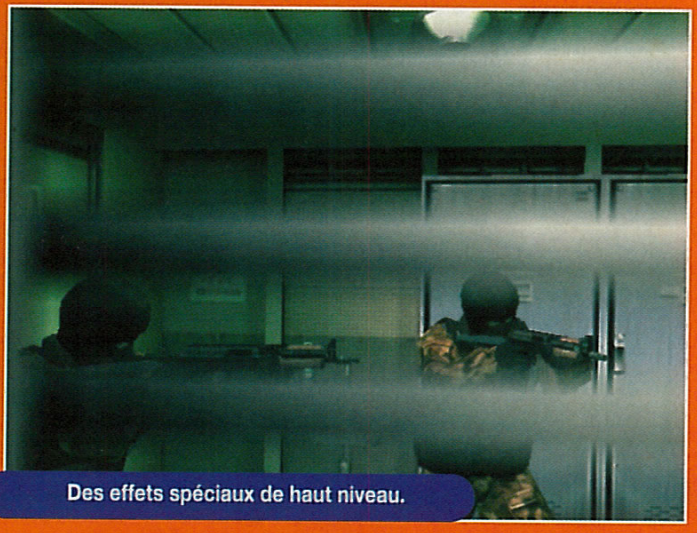
Les caméras ont des angles morts...

Un des passages forts du jeu.

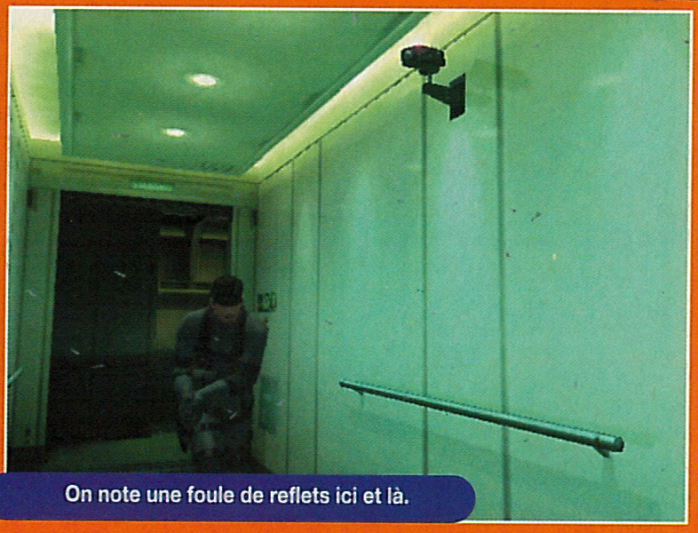


Une nouvelle vue action à la Doom.

L'antialiasing fait l'objet d'un gros travail.



Des effets spéciaux de haut niveau.



On note une foule de reflets ici et là.

MONSTER FARM

Fort de son relatif succès international sur PS, Monster Farm se prépare à investir la PS2, alors que Tecmo vient de retarder la sortie d'un autre titre PS2, Unison.

Jeunes et PS2, est-ce possible ?

A l'époque de sa sortie, Monster Farm pouvait passer pour une sorte de copie de Pocket Monsters ou de Digimon. Il reçut néanmoins un accueil plus chaleureux que prévu au Japon. Outre la possibilité d'élever sa créature pour en affronter d'autres dans des sortes d'arènes, une des particularités du jeu tenait au système de création des monstres. En effet, il suffisait d'insérer un CD audio dans la PS pour élaborer les caractéristiques de ces derniers en fonction du rythme des morceaux. Cette fois, Monster Farm veut profiter des capacités de la machine pour offrir un visage plus attrayant, plus attachant. Rien n'a filtré pour le moment en ce qui concerne le système de jeu. Par contre, les premières images démontrent la volonté de Tecmo de s'adresser aux Pokéfans. En effet, les créatures sont bien plus affinées dans leurs traits, plus chaleureuses. On découvre aussi des niveaux en extérieur. Mieux, il serait possible de s'adonner à des sortes de mini-jeux avec ses monstres, histoire de se détendre un peu. Nos gentilles bestioles seraient aussi réparties en catégories liées à leur nature.
Bref, Tecmo pourrait bien aller dans la bonne direction pour attirer un public plus jeune sur Playstation 2. Reste encore à voir une version plus avancée pour juger si l'éditeur est sur la bonne voie. Un problème cependant pour Tecmo : le prix de la PS2. Là on ne peut pas dire que la console se tourne vers les petits...

Notez le fond en 2D...

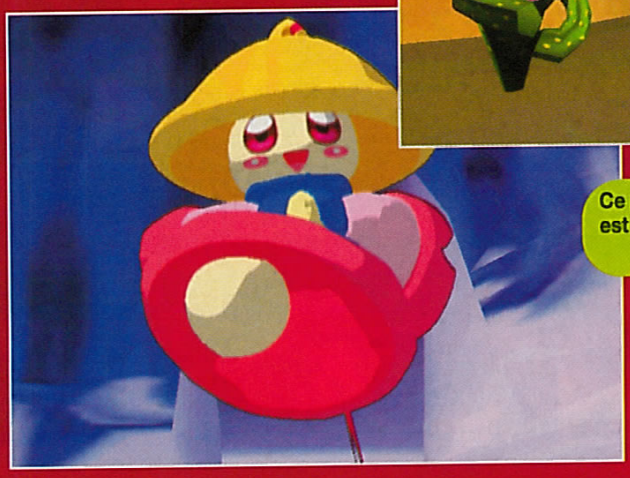
Un mini-jeu ?

L'esthétique manga s'inspire de Jet Set Radio.

PLAYSTATION2

● Tecmo/2001

Les créatures sont douées d'expressions.



Ce personnage est une cloche. Si ! Si !

Des modèles 3D plus affinés et colorés.

BLOODY ROAR 3

Prévu en arcade sous le label Namco, ce troisième volet sera édité par Hudson sur Playstation 2.

Bloody Roar 3 en arcade est prévu en décembre sur le System 246 de Namco, la carte compatible PS2. C'est tout naturellement que le jeu se voit converti sur cette dernière. Les deux versions sont identiques, et elles ont été développées par 8ing Raizing, un spécialiste du shoot qui est à l'origine de la série des Bloody Roar.
La puissance de la PS2 a été principalement utilisée pour la partie graphique. Le système de jeu ne bouge pas. On découvre des niveaux plus vastes que dans la version précédente, et une foule d'animations autour de l'aire de combat donne de la vie à l'ensemble. Les niveaux sont totalement fermés, à l'exemple du Fighting Vipers de Sega qui a lancé la mode. Bref, dans Bloody Roar 3, ces niveaux prennent des formes différentes et des étendues variables. Outre les décors, les personnages bénéficient d'un nombre plus élevé de polygones pour leur modélisation. De nouvelles têtes feront leur apparition en plus de celles déjà présentes dans les épisodes précédents. Une jauge en bas de l'écran "Beast Charge" se remplit au cours des combats et donne accès à un bouton de transformation. Chaque combattant se métamorphose en un animal donné. Il gagne alors en rapidité et peut accomplir des actions spéciales dont des attaques ultimes appelées "Beast Drive". Il serait ainsi quasiment possible de battre son adversaire d'un seul coup ! La durée de cette transformation est limitée dans le temps et on ne dispose de cette option qu'une fois pendant un combat. A utiliser donc avec précaution ! L'action semble à la hauteur, bien que les graphismes pèchent encore.

La colère monte en vous !

On devrait pouvoir défoncer les murs...

PLAYSTATION2

● **Hudson/Début 01**

BEAST TRANSFORMATION

Quand la jauge Beast Charge est pleine, l'icône du bouton de transformation clignote. On peut alors procéder à la métamorphose !

Transformation !

La transformation est limitée dans le temps.

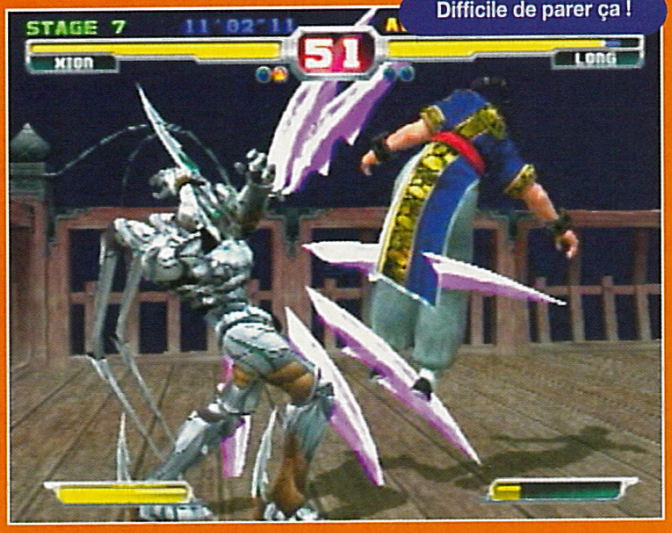
TOUJOURS PLUS

Cette version PS2 offre des niveaux plus vastes, plus élaborés et surtout animés.

La taupe est loin d'être gauche !

Vous serez piétiné plus d'une fois !

Difficile de parer ça !



BEAST DRIVE

Une fois changé en bête, on peut faire parler la furie animale et exploser son ennemi avant de l'envoyer dans la galaxie la plus proche !

On est encore loin d'un Dead or Alive 2.

SEGAGAGA

On pensait avoir tout vu dans le monde du jeu vidéo... Eh bien non. Là, on tombe dans la folie pure ! Sega se parodie, du jamais-vu.

Sega redresse la situation !

Le PDG a un fort air d'Irimajiri.

Des combats ? !

DREAMCAST

Hit Maker/2001

On est dans un futur proche. Sega joue le tout pour le tout et mise son avenir sur un jeune garçon ou une jeune fille (hein ?), avec le "Project Segagaga". Au joueur de redonner la pêche à la marque pour reconquérir sa gloire d'antan. Cela signifie qu'il doit décider des développements et coordonner la politique marketing de la compagnie.

Sauvez Sega !

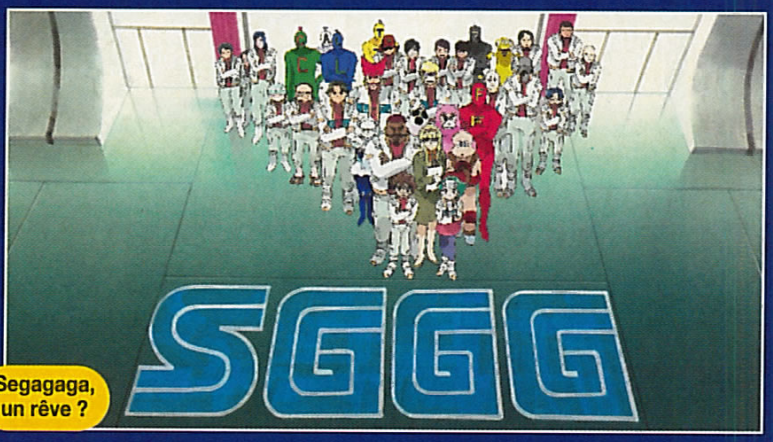
Au début du jeu, Sega n'est pas dans une situation facile. Le marché est dominé par un concurrent appelé "Dogma" (suivez mon regard) dont le logo ressemble à celui de Gran Tourismo (?!). Si les parts de marché de Sega tombent à 0 %, c'est Game Over. Pour éviter une telle catastrophe, le joueur doit partir à la recherche de nouveaux créateurs et lancer de multiples projets. Certains seront des parodies de vrais hits Sega (environ 108 plus des surprises). Cette partie se déroule comme une simulation économique. Il y a également une partie RPG où l'on évolue aussi bien au sein qu'en dehors de la société. Il y aurait même des combats dont les détails ne sont pas connus. En se promenant à Akihabara, on voit les panneaux publicitaires dominés par Dogma, mais cela pourrait bien changer suivant les actions du joueur, qui dispose de trois petites années virtuelles pour faire de Sega le leader mondial : 100 % des parts de marché.

Les bolides de Buggy Heat en action !

Comme des crêpes

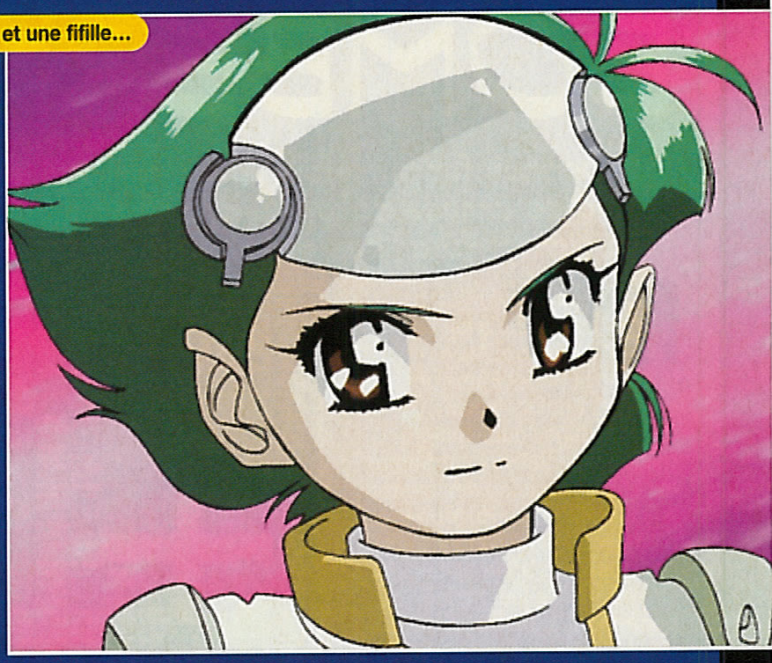
On trouve quelques perles dans ce soft comme une cinématique retraçant l'histoire de la compagnie. Un grand moment pour les connaisseurs. Le PDG de la société est une caricature de Ichiro Imajiri, le patron sortant de Sega. On devrait trouver d'autres têtes connues de la marque. Les GD-Rom, eux, sont fabriqués comme des crêpes et un ordinateur central gigantesque, sorte de HAL à la japonaise, se trouve au cœur de la compagnie. Pour le fun, il s'appelle "Teradrive", du nom du PC 286 compatible Megadrive. Il sera d'une grande aide pour analyser le marché et fournir quelques infos bien utiles. Près de 25 minutes de dessins animés ponctuent le scénario.
Le jeu sera vendu via le site Ineternt de Sega. C'est une façon pour la marque (par le biais de Hit Maker) de donner aux fans de Sega la parole. Ces mêmes fans qui sont déroutés dernièrement par les décisions de Sega : "si j'étais à la tête de Sega..."

Le Teradrive est imposant !



Segagaga, un rêve ?

Il faut bien un garçon et une fifille...

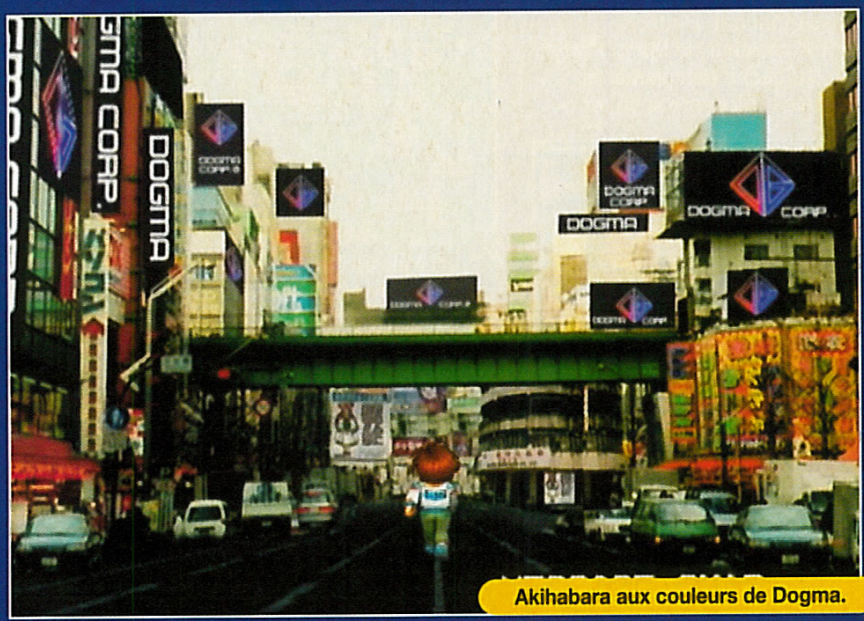


Un air de Cyberformula !

On fait les GD-Rom comme des crêpes.

SEGA

Genre de passages forts !



Akihabara aux couleurs de Dogma.

BOMBERMAN LAND

Bomberman fut autrefois un personnage star qui avait bercé les belles années de la PC Engine et de la Super Famicom. Il va bientôt fêter ses quinze ans.

Bomberman fut la vache à lait de Hudson. Avec la fin de la Super Famicom et de la PC Engine, la série est tombée dans l'oubli malgré quelques tentatives sur Saturn et PS. A l'occasion des quinze ans de son bébé, Hudson est bien décidé à raviver l'ardeur des apprentis anarchistes. On retrouve le jeu original permettant à quatre joueurs de se balancer des bombes à travers la figure. Les niveaux sont très différents, et de multiples options permettent de varier les plaisirs. Il existe cinq mondes désignés par des couleurs (bleu, rouge, jaune, blanc et vert). A chaque fois, on a droit à un thème différent. Il existe un mode scénario qui vous fera voyager à travers le Bomberman Land à la rencontre de tas d'autres poseurs de bombes. Les événements sont nombreux, à la manière d'un classique RPG. Une foule de mini-jeux permet de transformer la quête en véritable party-game (pas étonnant, Hudson est le créateur de Mario Party). Le jeu cache des éléments appelés "pieces"; si on les rassemble dans une "B-card", on devrait débloquer des options intéressantes. Une B-card fait office de passeport à Bomberman Land. A noter un mode tandem (deux contre deux) qui est très fun. Le principe est toujours aussi bon, mais le visuel a vieilli, et on ne comprend pas que Hudson n'ait pas pris le temps d'adapter les graphismes aux possibilités de la Playstation. Sans compter que les premiers Bomberman sur PS étaient mieux réussis que celui-ci, dont la 2D semble moins bonne que sur Super Famicom.

Une 2D moins bonne que sur Super Famicom?

Gagnez de l'argent au casino du coin!

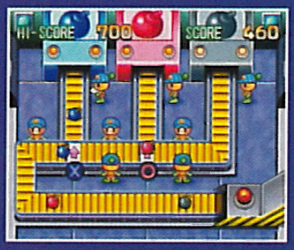
Le jeu en équipe, une nouveauté!

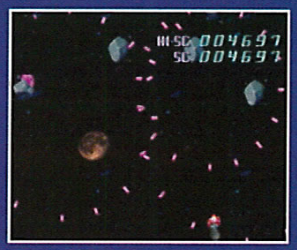
Voici une B-card et les "pieces" collectées.

La dimension RPG est très accentuée.

Plus d'espace mais pas moins dangereux.

DES MINI-JEUX À FOISON!





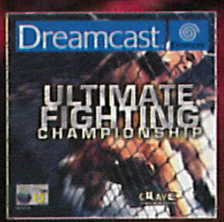
PLAYSTATION

● Hudson/21 déc.

Pas facile de dire Maman quand on n'a plus de dents !

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP™

Version Dreamcast



Le premier jeu de combat ultra-réaliste où tous les coups sont permis.

GAME BOY COLOR · Dreamcast · PlayStation

UFC www.seg.com · CRAVE ENTERTAINMENT · Ubi Soft ENTERTAINMENT

Nintendo and Gameboy are trademarks of Nintendo Co. Ltd. PlayStation are registred trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Dreamcast are registred trademarks of Sega Entreprises, Ltd. Co-published by Ubi Soft Entertainment under license from Crave Entertainment, Inc.

PHANTASY STAR

L'un des projets les plus ambitieux de Sega avance tranquillement. En attendant de le voir débarquer en France mi-2001, Yuki Naka nous en dit un peu plus sur ce titre déjà très attendu.

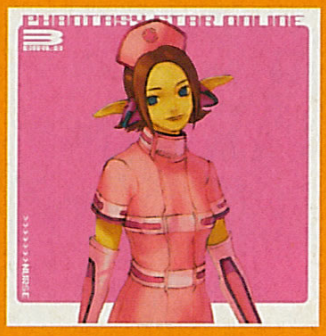
Propos recueillis par Kagotani san

DREAMCAST

Sonic Team/21 déc.

RAYON CANONS

Ces trois charmantes demoiselles vous serviront dans les magasins de la ville.



Consoles+ : Avez-vous pu faire sur Phantasy Star Online tout ce que vous aviez décidé initialement ?

Yuji Naka : PSO aurait dû sortir en mars dernier. Mais je voulais ajouter quelques éléments supplémentaires, le projet a donc pris plus de temps. PSO n'est pas un RPG classique. Par exemple, la taille du monde du jeu importe peu, tout est basé sur la communication, et ça a été mon souci depuis le début. J'ai réfléchi très longtemps sur ce qu'était la Dreamcast. Avec PSO, je pense avoir délivré l'essence même de la machine avec une application en ligne ambitieuse qui tire partie du modem de la machine. J'espère que les gens le comprendront ! J'espère en tout cas qu'il atteindra le million de ventes.

Consoles+ : Par rapport aux idées de départ, laquelle a le plus changé ?

Yuji Naka : Je pense que le système d'édition des persos est un des éléments de PSO qui a pris le plus de temps. Il a été développé en même temps que le reste du jeu. Je n'aurais jamais pensé qu'il devienne aussi sophistiqué. Je ne pourrais pas évaluer le temps passé dessus. Le tout a donc évolué à mesure que l'on progressait. Il ne faut pas oublier que nous sommes les premiers à tenter un tel projet en ligne sur console et nous n'avions aucune référence dans le domaine.

Un design signé Sonic Team.

Consoles+ : Pouvez-vous décrire le système de création des persos ?

Yuji Naka : Tout d'abord, un VM contiendra l'équivalent d'un perso. Vous pourrez accéder à deux persos en insérant deux VM dans le pad. Attention, ça ne se passe pas en simultané ! C'est l'un ou l'autre. Un VM x4 (donc quatre persos) sera disponible au Japon. Malheureusement, on ne peut pas en produire assez. Aussi, seuls ceux qui ont précommandé le jeu dans son coffret en série limitée via notre site de vente en ligne en auront à la sortie. Cela fait environ 20 000 personnes. Des stocks devraient arriver par la suite, un peu plus tard. Il n'y aura pas de personnages cachés, par manque de temps. L'interface de création des persos est l'autre sujet de fierté de ce PSO. On peut agir à tous les niveaux en temps réel. Les textures, les vêtements, et surtout – oui, surtout ! –, la corpulence ! Il y aura trois catégories de persos, suivant

On converse avec un maximum de personnes.

On trouve les magasins par trois.

ONLINE

Le niveau des graphismes atteint des sommets.

Vous avez un gros gun. Content?

qu'ils maîtrisent les armes blanches, à feu ou la magie.

Consoles+ : Après la barrière de la langue, le prochain challenge est-il celui de la barrière de la plate-forme?
Yuji Naka: Je pense que PSO ne pourrait jamais tourner sur une autre machine que la Dreamcast en l'état actuel. Sérieusement. Un PC, avec la toute dernière carte 3D, pourrait s'en approcher, et encore, limite, vu qu'on travaille constamment avec le V Sync. Sur PS2? Aucune chance! Faire un même jeu pour toutes les plates-formes peut constituer un argument marketing certain. Je n'en vois cependant pas les mérites. Il faudrait développer un même titre en prenant en compte les limites de chaque machine. Aussi, faire tourner un jeu à la fois sur PS2 et DC aboutirait à un titre peu convaincant. Je préfère exploiter chaque plate-forme au mieux, et créer un jeu tirant partie des points forts de chacune. Donc, pas de version collective.

Consoles+ : Que dire du monde de PSO?
Yuji Naka: Vous savez, le jeu n'est pas vraiment vaste. Il faut le voir plutôt comme feu Wisardry où l'on avait un seul donjon que l'on parcourait à plusieurs. Là est le fun. PSO est très spécial par sa nature en ligne, il est difficile de le comparer à un RPG standard.

Consoles+ : Comment se passe le bêta-test?
Yuji Naka: Pas mal du tout. Nous avons sorti une version bêta pour un premier test. Nous l'avons baptisé PSO Trial Edition. Au Japon, les gens ne sont pas accoutumés à ces tests en ligne, à l'inverse des Etats-Unis par exemple. Les joueurs devaient s'inscrire sur la home page de Sega. Plus de 10 000 personnes ont été choisies et participent en ce moment à ce bêta-test. Chacune a reçu sa version et un code pour se connecter à nos serveurs. On est en train d'accumuler une sacrée expérience! Mais le timing est ardu, car nous devons sortir le jeu le 21 décembre prochain; Aussi, nous n'avons plus beaucoup de temps avant d'envoyer la version master à la production. Du coup, on travaille jour et nuit!

Consoles+ : Comment avez-vous décidé des systèmes de communication à inclure dans PSO?
Yuji Naka: En fait, c'est loin d'être fini et nous y travaillons encore. Vous ne pouvez pas imaginer combien c'est difficile! Je réfléchis à cette question depuis plus de cinq ans. Mon but était de permettre aux gens du monde entier de communiquer facilement sans la barrière de la langue; mais il y avait une tonne de problèmes et je ne savais pas trop comment y faire face. J'ai passé beaucoup de temps sur le papier pour trouver un début de réponse. En fait, j'ai rapidement compris que les mots étaient le chemin le plus naturel. Cela a abouti au Word Select System. Puis, le système d'icônes me vint à l'esprit, l'Icon Chat System. Ce dernier est intéressant, car il offre un choix de symboles basiques et explicites. Par exemple, le symbole d'une tasse de café signifierait une pause. Il y aura pas mal d'icônes. Nous sommes toujours en train de plancher sur le système des mots. S'il est facile de passer du japonais à l'anglais, il en va tout autrement pour les autres langues, comme le français ou l'espagnol, avec toutes leurs déclinaisons, leurs règles tordues, leurs féminins et masculins... Bref, un véritable cauchemar! Du reste, nous avons tout refait le mois dernier! A cela, il faut ajouter un "chat" avec un clavier software à l'écran et un autre avec le clavier physique de la DC. Cela fait en tout quatre systèmes, et j'imagine que les joueurs décideront d'eux-mêmes lequel leur correspond le mieux. Il se pourrait qu'au dernier moment, l'un d'entre eux soit retiré. C'est la première fois que de tels systèmes sont mis au point. Je pense qu'ils seront copiés par la suite, je ne me fais pas trop d'illusions, mais le principal est

LE BESTIAIRE

PHANTASY STAR ONLINE

d'avoir été les premiers à le faire. Pour le moment, le Word Select System comprendra deux mille mots. Je sais: il y aura toujours une personne qui regrettera qu'on n'en ait pas mis plus. J'aurais bien aimé pouvoir exprimer plus de sentiments dans PSO, c'est difficile de satisfaire tout le monde. Je rappelle que le Word Select System est le premier dans son genre. En ce sens, il n'est pas parfait. Je crois vraiment que c'est un grand pas dans le domaine des jeux en ligne. J'imagine que dans dix ans les joueurs riront de ses limites. Je compte sur les autres éditeurs pour l'améliorer.

Consoles+ : Mis à part le japonais, l'anglais le français ou l'espagnol, dans quelles langues projetez-vous de traduire le jeu ?
Yuji Naka: Pour le moment, nous allons en rester aux langues prévues. Cela demanderait un travail et des ressources très importants pour inclure d'autres langues. Quand le joueur sélectionne un ou plusieurs mots, le tout est traduit automatiquement. J'aurais voulu inclure l'italien, le portugais et surtout le coréen, considérant le boom du jeu en ligne dans ce pays. J'imagine que dans le futur, certains développeurs proposeront plus de dix langues. Il faut considérer PSO comme un précurseur.

Consoles+ : Avez-vous l'intention de jouer à PSO ? Et pourra-t-on vous croiser parfois dans le jeu ?
Yuji Naka: Oui, j'ai fermement l'intention d'y jouer personnellement. Je l'avais déjà fait avec Chuchu Rocket! En revanche, je ne sais pas si je le ferai sous la forme d'un personnage particulier ou non. C'est un grand plaisir personnel que d'interagir avec les joueurs. J'hésite encore à apparaître sous mon vrai nom. Cela a ses avantages, mais aussi ses inconvénients. Je voudrais converser avec des personnes du monde entier à travers le Word Select System et recueillir leurs impressions sur PSO. Je sentirai alors les limites de mes systèmes de communication.

Consoles+ : Pourquoi ne pas avoir opté pour un système massivement multijoueur ? Quels sont les avantages d'un nombre réduit de participants ?
Yuji Naka: N'oubliez pas que PSO devait sortir en mars à l'origine. Pour tout mettre en place à travers le monde, il aurait fallu pas loin de deux ans, rien que pour la partie technique! Donc nous avons dû rester à une échelle plus raisonnable. J'aurais voulu disposer de six mois de plus pour terminer le jeu; à mesure que l'on approche de la fin, on a envie de rajouter des petits détails. Mais le projet n'aurait jamais été mené à terme! J'aurais voulu que PSO sorte mondialement en l'an 2000, mais les sorties européenne et américaine ont été repoussées à 2001. Pour profiter d'un jeu massivement multijoueur, on a besoin d'un disque dur pour stocker les infos. On ne peut pas écrire sur un GD-Rom. C'est déjà un sacré challenge à notre échelle et nous accumulons une expérience précieuse pour de futurs projets. Je pense que les prochaines consoles seront munies de disque dur, les développements en ligne seront alors encore plus difficiles, plus longs. Même s'ils démarrent maintenant, les projets sur ces machines ne pourront voir le jour que dans deux ans. Je souhaiterais néanmoins que la DC ait son propre disque dur quand je vois comment le marché en ligne évolue à travers des titres comme Ultima Online ou EverQuest. Le problème est que leurs développeurs respectifs passent leur temps à les updater continuellement avec des patchs. Ils ne sont pas capables de venir avec quelque chose de nouveau, de différent. Si on devait faire de même à la Sonic Team sur PSO pendant dix ans, croyez-vous que ce serait excitant ? Je pense que sortir un nouveau jeu est une meilleure solution, cela permet de ne pas passer tout son temps dans le même monde mais de varier son expérience. C'est en tout cas, à mon sens, la question que soulève la présence d'un disque dur.

Consoles+ : Avez-vous déjà pensé à une suite ?
Yuji Naka: Il est possible que PSO débute une série. Pour le moment, ce projet occupe 150 % de notre temps. Mais quand nous l'aurons sorti, je vois déjà les membres de l'équipe qui vont commencer à dire des trucs dans le genre: "si on avait pu..." ou "il aurait été génial de...". Du coup, le besoin d'une suite va se faire sentir. Si on se retrouve avec suffisamment d'idées, on pensera à un second épisode,

LA VILLE !

PSO inclut des villes futuristes impressionnantes comme des stations spatiales !

Consoles+ : Que se passe-t-il au sujet de la démo de Sonic Adventure 2 ?
Yuji Naka: La version japonaise inclura en bonus une démo de Sonic Adventure 2. Je voudrais pouvoir faire la même chose dans les versions US et européenne. Cependant, les filiales américaines et européennes trouvent la démo si longue, si bien finie, qu'elles préféreraient la vendre à un petit prix, plutôt que de la donner... On verra ce qui sera décidé.

Un ascenseur !

La communication est au centre du jeu.

PETIT JOUEUR DEVIENDRA GRAND

NEWS, TESTS
DOWNLOADS, SOLUCES
RETRO, INTERDITS
BOUTIQUE, CONCOURS
ENCHÈRES À 1 F
VENTE FLASH

NEWS

ENCHÈRES SPÉCIAL ABONNÉS
LA PLAY-STATION 2 EST
MISE À PRIX À 1 FRANC !

www.jeuxplus.com

Le premier site communautaire et cybermarchand

CISO Jacana Laurent Lacoste

GUITAR MAN

La PS2 n'échappera pas à la mode des jeux musicaux. C'est au tour de Koei de s'élancer sur la piste avec un titre original.

PLAYSTATION2

● Koei/Hiver

Tout le niveau est modélisé.

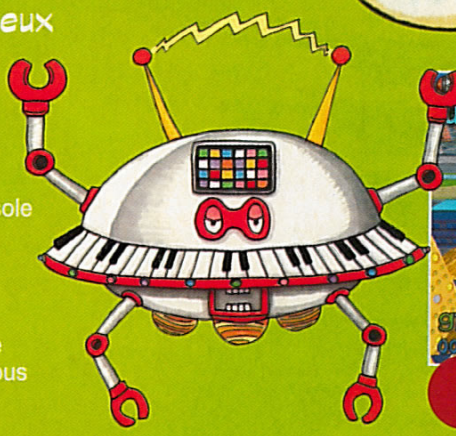
Le jeu est très haut en couleur.

Vos amis vous soutiennent...

Décidément, le monde des jeux musicaux sur console est bien fermé. Si Konami y règne en maître absolu, il ne faut pas oublier que certains ont tout de même réussi à marquer le genre de leur empreinte. Souvenez-vous du génial Parappa de SCEI, ou de Bust a Move d'Enix (certes, moins bon), l'initiateur. A peine sortie, la PS2 croule déjà sous les titres musicaux, illustrant l'âpre bataille que se livrent Konami et Jaleco dans le domaine. Entre-temps, Enix et Tecmo s'y sont mis, et c'est maintenant au tour de Koei d'entrer dans la danse !

Une réussite

Surprise ! Koei nous offre un titre particulier, se basant principalement sur un design unique. Un artiste local, le célèbre "326" (Mitsuru en japonais), a mis son trait de crayon sans équivalent à la disposition de Koei. C'est une réussite, on découvre des niveaux très colorés aux formes parfois franchement bizarres, à la limite de Parappa. Les angles et les mouvements de caméra évoluent en fonction de la musique et de l'action. Chaque niveau se déroule en deux phases. Dans la première, on est complètement guidé (façon Parappa) tout au long du scénario. La seconde concerne la rencontre avec le boss final. Là, à voir les deux jauges de vie en haut de l'écran, on se croirait dans un soft de combat. Le système de jeu à proprement parler n'est pas encore définitif (il a subi des changements récemment encore), et un mode quatre joueurs serait au menu. A voir...


Le boss joue la carte de l'originalité.

Par endroits, l'antialiasing est absent.

Ce chien donne dans le Transformer.

On se prend à rêver à un Parappa...

DEVIL KING AND I

Intitulé Boku to Mao en japonais, ce jeu fait partie des quatre nouveaux titres annoncés récemment par SCEI pour sa PS2. Le bon côtoie le vraiment pas bon. Commençons par le meilleur.

PLAYSTATION2

● SCEI/Hiver

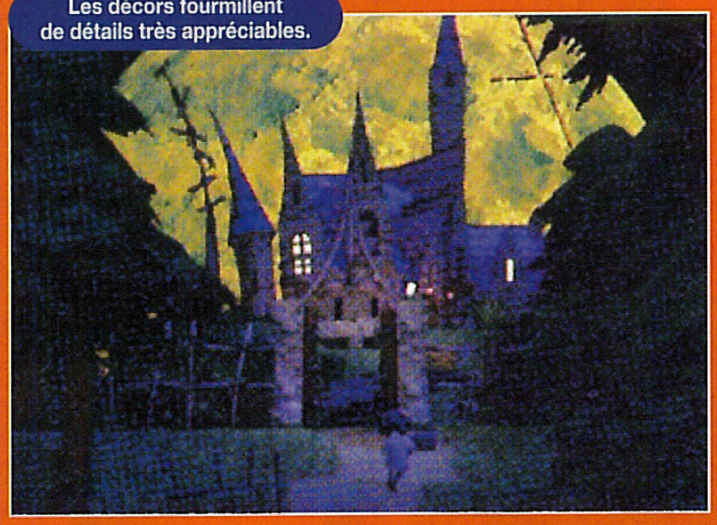
Faites vos courses dans les magasins

Vous incarnez un jeune garçon qui n'a rien d'un héros. Faible, petit, timoré, il n'est jamais remarqué dans son village. Jusqu'au jour où sa petite sœur est attaquée par une sorte de monstre (des choses qui arrivent dans les jeux vidéo !). Le père exhume donc un vieux pot censé contenir un puissant esprit, seul moyen de venir en aide à la pauvre fillette. En fait, le récipient renferme le puissant dieu démon Stan ! En contrepartie de son aide, il viendra vous hanter et se logera désormais dans votre ombre, vous utilisant pour mener à bien une mission. Le fameux Stan a été enfermé pendant un bon moment et se retrouve assez affaibli. Pis, il se rend compte que sa qualité de roi démon n'est plus reconnue, car sept autres démons revendiquent le titre à travers le monde. Stan est bien décidé à se débarrasser des imposteurs.

Les combats se font à la Final Fantasy. On aime ou pas...

Des espaces hostiles

A vous donc de vous déplacer dans un monde entièrement en 3D et de permettre à Stan de recouvrer le titre qu'il revendique. Votre personnage se déplace, lie conversation, visite les magasins, bref vit le quotidien d'un héros de RPG. Par moments, il recourra à l'aide de Stan en l'invoquant. Il sera alors capable d'attraper un objet hors de sa portée, d'ouvrir une porte fermée en passant à travers et en l'ouvrant de l'intérieur, etc. Le seul problème, c'est que Stan le démon a ses humeurs ! Il faudra donc trouver un moyen d'éveiller son attention pour qu'il daigne vous aider. A l'extérieur des villages, on doit traverser des espaces hostiles. Une petite carte affiche les monstres rôdant aux alentours, et l'on peut choisir de les éviter. On ne voyage pas seul, car il est possible de former une équipe. Les combats se déroulent de manière ultra classique, mais l'aide de Stan peut se révéler parfois décisive. Les cinématiques en 3D temps réel ponctuent les moments forts du scénario, et la réalisation graphique et le design de l'ensemble sont de bon niveau. Certes la PS2 est capable de bien mieux, mais le jeu possède un charme certain.


Les décors fourmillent de détails très appréciables.

On ne voyage jamais seul...

Ne fumez pas en jouant, ça pique les yeux.

Les dialogues ont une grande importance car ils représentent une source d'information irremplaçable.

Les personnages se déplacent dans des décors 3D.

DEVIL MAY CRY

Capcom voit l'avenir en rose, et nous a fait part de ses projets dont une pléiade de jeux à la Bio Hazard, en veux-tu en voilà... Parmi eux, Devil May Cry.

PLAYSTATION2

● Capcom/Mars

L'ENTRÉE DU BOSS

Le moteur de Devil May Cry rappelle celui de Code Veronica, à l'origine développé par Sega. Ce qui signifie que le tout tourne en 3D. Le design est une mixture de Castlevania (Konami) et de Vagrant Story (Square). Le héros maîtrise aussi bien les armes blanches que les armes à feu. Il est aussi capable de se transformer en une sorte de démon avec de larges ailes. Visuellement, ça rappelle Tekken (Namco). On a droit à des boss de fin de niveau qui semblent débouler tout droit de Parasite Eve 2 (Square). Bref, on aura droit à un savant mélange des genres qui donne un aspect plutôt sympa et impressionnant à première vue.

A deuxième vue

En y regardant de plus près, l'antialiasing ne semble pas de la partie. Ce qui donne des escaliers peu esthétiques.
Les textures manquent singulièrement de relief. On a donc droit à un désagréable effet de lissage, style N64, un peu dans le genre de Dark Cloud. "En animation, ça ne se remarque pas", rétorque Capcom. Mouais...
Pour ce qui est de Devil May Cry, la version finale corrigera peut-être ces petits problèmes. Eh oui, c'est le genre de phrases faciles qu'on glisse souvent en fin de texte. Mais, bon, on croise les doigts...

Des textures plates, très lissées.

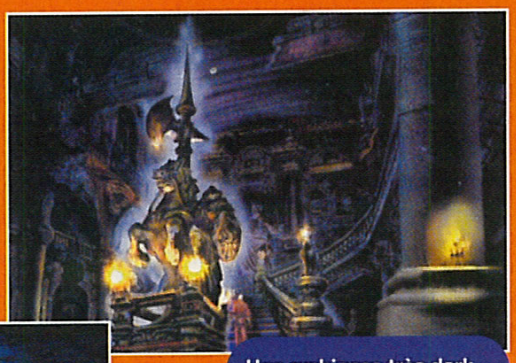
Capcom ne connaît pas l'antialiasing...

Un air de Doberman assez cool!

LES TITRES À VENIR

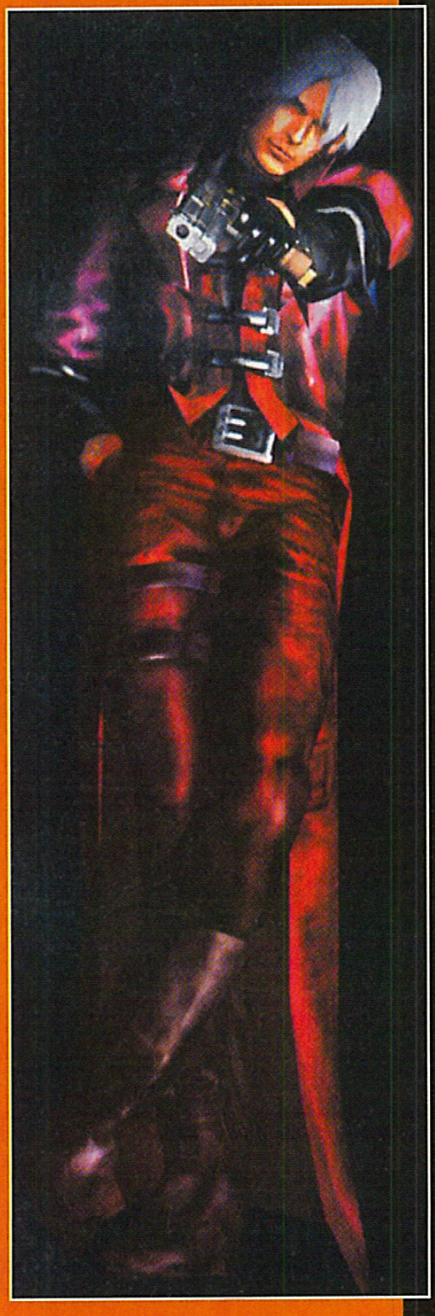
Dans le même temps, **Bio Hazard 4** est annoncé pour l'été. On pensait l'histoire finie avec Code Veronica, apparemment non. Capcom doit vivre, et il doit bien y avoir encore quelques millions à ramasser... **Onimusha** aurait une suite alors que le premier volet se fait attendre. Pareil pour **Dino Crisis 3**. Initialement prévu pour l'hiver 2000, **Maximo** est terminé mais reporté pour une refonte complète. La raison : un niveau de réalisation inacceptable. Enfin, **Code Veronica** sort sur PS2 dans une version dite complète. Le jeu sera disponible en même temps sur DC. Les premiers visuels ne sont pas trop convaincants. La PS2 pouvait s'attendre à bien mieux que le rajout de cheveux sur le devant du front ou de cinématiques. Visuellement, rien ne diffère ce Code Veronica Complet de son prédécesseur sur DC. C'est vrai que la nouvelle politique de Capcom est la suivante : tous les jeux doivent sortir sur un maximum de consoles dans une version identique (histoire de réduire les coûts)... Du coup, les jeux n'exploitent pas trop les points forts de chaque machine...

Un sol pas très crédible.

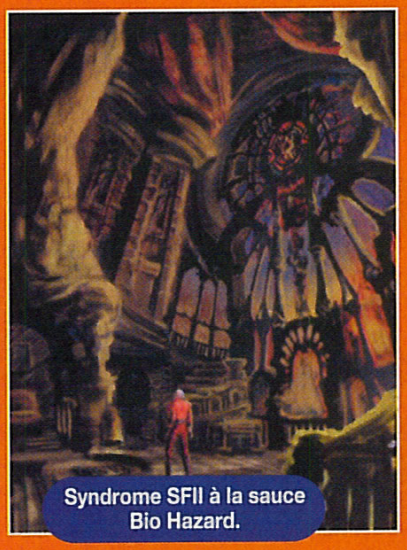


Une ambiance très dark...

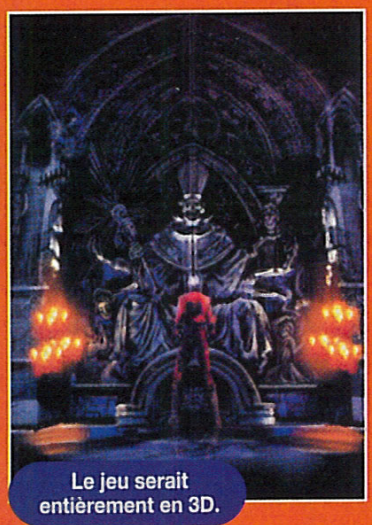
On ne peut pas choisir l'angle de vue.



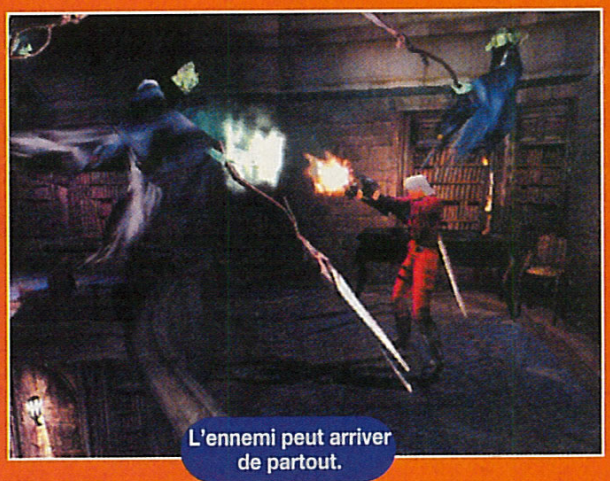
... dans des décors très Castlevania.



Syndrome SFII à la sauce Bio Hazard.



Le jeu serait entièrement en 3D.



L'ennemi peut arriver de partout.

LA VOIX DE L'AMÉRI

Alors que Sega Japon procède à des restructurations, Sega of America (SOA) peut afficher un certain sourire. Peter Moore, le président de la branche américaine avait fait le déplacement jusqu'au Japon à l'occasion dune conférence qui s'est tenue le 15 novembre. Cet homme a succédé à Bernard Stolar à la tête de SOA pour la sortie de la Dreamcast aux Etats-Unis.

NFL 2K1.

Consoles+ : Quelle est la situation de la Dreamcast aux Etats-Unis ?

Peter Moore : La Dreamcast a atteint les 2,5 millions d'unités vendues et nous pensons arriver à 4 ou 5 millions d'ici le 31 mars 2001. Je suis certain que nos résultats de Noël seront excellents, et ceci pour diverses raisons, dont le manque de PS2 ! Côté jeux, nous venons de sortir Shenmue, qui a réalisé la meilleure sortie pour un jeu non sportif. Jet Grind Radio enregistre également de très bons résultats actuellement.

NBA 2K.

Phantasy Star Online.

Consoles+ : Comment expliquez-vous la différence entre les marchés japonais et américains ?

Peter Moore : Eh bien, dès le départ, nous nous sommes concentrés sur l'aspect jeu vidéo de la machine. Nous étions conscients d'avoir plusieurs points faibles. Notamment, si l'on considère le fait qu'Electronic Arts ne souhaitait pas développer sur la Dreamcast, il nous fallait arriver avec nos propres jeux de sport. Nous l'avons fait, ce qui a joué pour beaucoup dans notre succès aux US. Au Japon, l'aspect "machine multimédia" de la console a été mis en avant. Je pense que notre approche était meilleure, et les ventes le prouvent.

Consoles+ : Les Etats-Unis représentent maintenant le marché principal pour la Dreamcast. Internet y est très développé. Pensez-vous concevoir des extensions spécialement pour les Etats-Unis ?

Peter Moore : Il est vrai que les USA représentent le principal marché de la Dreamcast et que l'Internet y prend une place de plus en plus importante. Nous avons sorti avec succès NFL 2K1, qui a surpassé son concurrent John Madden sur bien des aspects. Si vous prenez Internet, un média de stockage massif serait à envisager, dans la mesure où il permettrait des applications bien plus étendues. Je tiens de nouveau à souligner notre forte gamme de simulation de sport. Imaginez que vous pouvez mettre à jour vos résultats sportifs dans votre propre jeu grâce à un tel accessoire de stockage. Cela offre quantité de possibilités. Donc, si la Xbox propose son propre média de stockage de masse, nous devrions avoir le nôtre. Nous n'avons cependant pas encore choisi lequel. Bien sûr, il y a le fameux lecteur Zip. Nous sommes actuellement en train de tester différents systèmes, dont l'ancien Click. Nous avons évidemment considéré la solution du disque dur. Néanmoins, nous gardons à l'esprit l'influence que cela aurait sur le prix de vente. A sa conception, le drive Zip aurait coûté autant qu'une Dreamcast. Il semblait donc irréaliste de sortir une extension aussi coûteuse. Nous avons à présent atteint un stade satisfaisant, et il est désormais envisageable de développer un support de stockage de masse pour la Dreamcast.

Consoles+ : Que pensez-vous de l'ouverture de la plate-forme DC via la puce DC ?

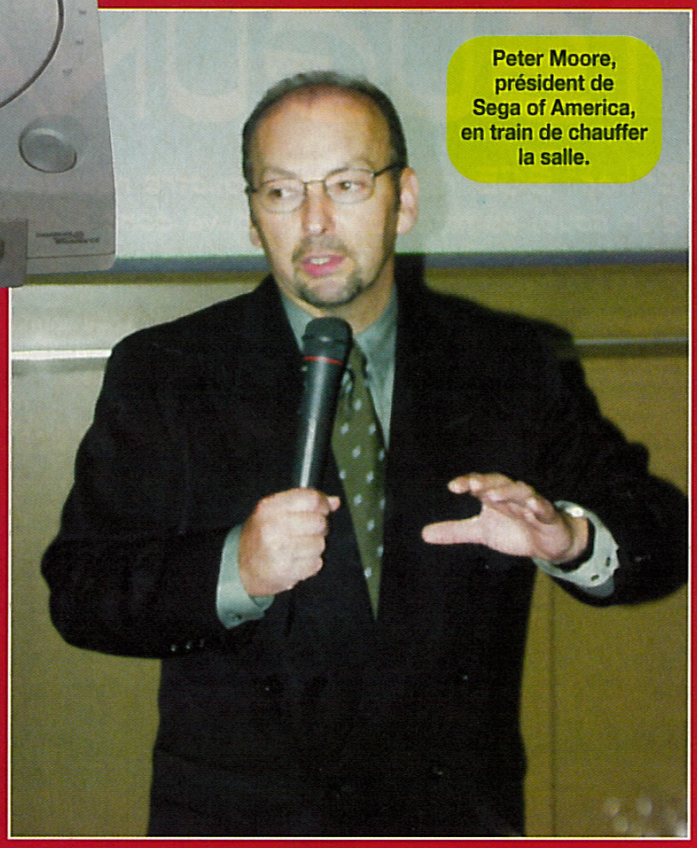
Peter Moore : Honnêtement, je n'ai été informé de cette technologie que très récemment (à vrai dire, c'était aujourd'hui au déjeuner !). Je tiens à rester prudent, car il reste encore à prouver que la puce DC sera viable dans un PC. Je ne suis pas très au courant de la situation au Japon, mais je ne pense pas que ce soit un marché rentable aux Etats-Unis où cette plate-forme est pourtant très développée. Très franchement, je ne comprendrais pas que l'on engage pareille stratégie aux Etats-Unis. Il est vrai que nous essayons d'uniformiser les plates-formes consoles et PC. Par exemple, Quake sur DC confronte joueurs DC et PC. Je pense que c'est là la bonne direction à emprunter, même s'il s'agit d'un véritable défit technologique. Je fais partie d'AOL et la compagnie redirige ses activités du PC vers la télévision. Je suppose que la Set Up Box est supposée prendre place au cœur de la vie de famille. Elle pourra se trouver dans le

QUE

salon ou la cuisine, mais d'autres solutions sont encore à venir. Un changement est en train de se produire : Internet abandonne la chambre où se situe le PC pour le salon, lieu de vie commune.

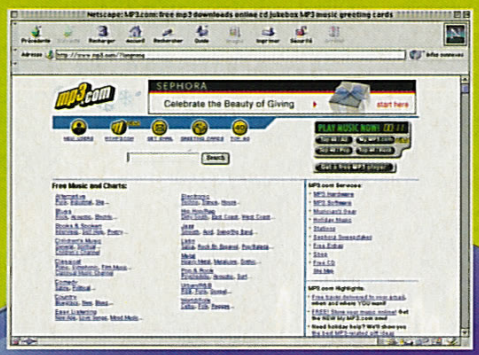
Consoles+ : Que pensez-vous du désir de Sega of Japan de faire de Sega une compagnie Internet ?
Peter Moore : Eh bien, on s'est jusque-là concentré sur les jeux vidéo et je pense que c'était la bonne stratégie. A présent, nous mettons également en avant les capacités en ligne de la Dreamcast, via la sortie de davantage de jeux compatibles avec Internet, comme le récent Quake Arena. Nous sommes sur le point de lancer Phantasy Star Online, qui est le premier vrai jeu console on-line. Le Japon est bien plus avancé dans le domaine du mobile sans fil que ne le sont les Etats-Unis. Cela pourrait expliquer la stratégie de Sega au Japon. Je pense que la stratégie sera encore différente chez nous.

Consoles+ : Qu'en est-il de la Dreamcast DVD présentée à l'E3 ? Et le lecteur MP3 ?
Peter Moore : Ah, vous aussi ! Oui, beaucoup de personnes me posent cette question. Eh bien, les lecteurs DVD étaient assez coûteux jusque-là, cela nous a sûrement dissuadés de l'inclure dans la Dreamcast dès le début. On peut, de nos jours, trouver des lecteurs très abordables à environ 199 dollars, et ce chez différents constructeurs comme Toshiba, Samsung, etc. Les prix devraient descendre à 99 dollars pendant la période de Noël. Côté DVD, c'est encore mieux ! Je viens juste d'acheter Gladiator pour seulement 11 dollars ! Au fait, je ne comprends toujours pas pourquoi les DVD vidéo sont moins chers que les CD audio... En tout cas, il paraît maintenant raisonnable d'ajouter cette technologie à la Dreamcast. Mais de là à ce que ce changement devienne effectif, c'est une autre histoire... Pour ce qui est du lecteur MP3, je pense que c'est ridicule. Chacun en possède déjà un et je ne vois pas l'intérêt d'en acheter un spécialement pour la Dreamcast. Je préfère une solution différente, où l'on se servira de la console pour télécharger et stocker les fichiers MP3. On les transfère dans le lecteur en reliant les deux appareils via un câble. C'est ce que l'on compte faire bientôt du reste...



Peter Moore, président de Sega of America, en train de chauffer la salle.

Sega réfléchit actuellement à un système de stockage de données qui permettra aux internautes de télécharger des fichiers depuis le Net et de les enregistrer sur un support extérieur à la Dreamcast. Ainsi, le monde de la musique, via les fichiers de compression MP3, est sur le point de s'ouvrir à la console de Sega. Grâce à ses différents supports, le ZIP 250 et plus récemment le Pocket Zip, Iomega s'est depuis longtemps placé en pole position et a de bonnes chances de remporter ce juteux marché. Comme on dit de l'autre coté de l'Atlantique : "Wait & see !".



TSUGUNAI

Et hop ! SCEI nous annonce quatre nouveaux jeux PS2 d'un coup, comme ça ! On trouve donc Sagashini Ikoyo, Apes Escape 2, Devil King and I et ce Tsugunai.

L'antialiasing n'est toujours pas de mise.

Tsugunai est un RPG 3D qui, à l'instar de Sagashini Ikoyo, ne paie pas de mine pour un jeu PS2 ; néanmoins, les équipes de SCEI ont le mérite d'avoir exploré de nouvelles voies. Vous incarnez un jeune héros qui s'est vu confier par son roi une mission : chercher un objet divin sur une île. Ce qu'il fait. Malheureusement, le dieu local se fâche et condamne le héros à voir son âme et son corps dissociés. Glups ! Pour recouvrer son état normal, il devra porter secours à des créatures en détresse.

Une grande variété

Vous devrez donc repérer une personne en difficulté afin que votre âme prenne possession de son corps, et régler le problème du malheureux avant de partir à la recherche de la suivante. Vous pourrez habiter une grande variété d'individus (treize dont cinq capables de se battre), des enfants aux personnes âgées, hommes ou femmes. A chaque fois, les actions possibles ainsi que les performances physiques varient. D'un hôte au suivant, vous conservez les items acquis, et les expériences se cumulent. Le jeu comprend cent vingt-sept items, vingt armes et vingt potions et se divise en autant de sous-scénarios que de personnes visitées. SCEI pense que trente heures devraient être nécessaires pour terminer entièrement ce Tsugunai.

La magie requiert des runes sacrées.

Pas d'équipe, tout en solo !

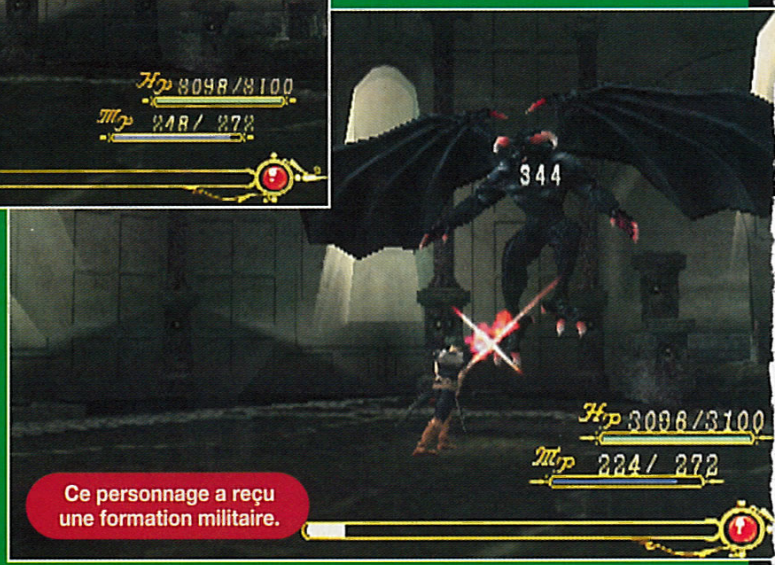
PLAYSTATION2

SCEI/Février

Les boss sont loin d'être démunis !

La texture du sol est sans consistance.

Les combats sont très classiques.


Ce personnage a reçu une formation militaire.

La possession d'âme égarée sera votre quotidien !

ENQUETE LECTEURS CONSOLES+

Grâce à vous et à vos remarques, Consoles + s'améliore. Alors dites-nous ce que vous pensez de votre mag' grâce à ce questionnaire. Une fois complété, renvoyez-le avant le 25 janvier 2001 à l'adresse suivante : Enquête Lecteurs Consoles +, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15. Pour remplir le questionnaire, entourez le chiffre qui correspond à votre réponse, comme ceci ①

Gagnez par tirage au sort

20 jeux Chicken Run

10 sur Playstation et 10 sur Dreamcast

VOUS ET CONSOLES +

1. Depuis combien de temps lisez-vous Consoles + ?

moins de 6 mois.....1
6 mois à 1 an.....2
1 à 2 ans.....3
3 à 4 ans.....4
5 ans et plus.....5

2. D'habitude, vous lisez Consoles + :

tous les mois.....1
6 à 10 fois par an.....2
3 à 4 fois par an.....3
moins souvent.....4

3. Le plus souvent, comment vous procurez-vous Consoles + ?

je l'achète moi-même (librairie, bureau de tabac, etc.) 1
quelqu'un avec qui je vis l'achète ou est abonné..... 2
je suis moi-même abonné(e)..... 3
j'en dispose à l'école ou sur mon lieu de travail 4
je l'emprunte..... 5
on me l'offre..... 6

4. En moyenne, combien de fois reprenez-vous en main un même numéro de Consoles +, pour le lire, le parcourir ou le consulter ? ⌊_⌊_⌋ fois

5. D'habitude, combien de personne(s) en dehors de vous lisent un même numéro de Consoles + ? (répondez par un nombre. Ex. : 0, 6, 12) ⌊_⌊_⌋ personne(s)

6. Pour chacune des rubriques suivantes, indiquez si vous la lisez régulièrement, de temps en temps, rarement ou jamais.

	Régulièrement	De temps en temps	Rarement	Jamais
A) Japon Previews	1	2	3	4
B) News	1	2	3	4
C) Les Dossiers / Reportages	1	2	3	4
D) Work in Progress	1	2	3	4
E) Tests	1	2	3	4
F) Speedy Gonzatest	1	2	3	4
G) Références	1	2	3	4
H) Tips	1	2	3	4
I) Free Shop	1	2	3	4
J) Trombinoscope	1	2	3	4
K) Courrier	1	2	3	4

7. Que pensez-vous des rubriques de Consoles + ?

	super	bien	moyen	nul
A) Japon Previews	1	2	3	4
B) News	1	2	3	4
C) Les Dossiers / Reportages	1	2	3	4
D) Work in Progress	1	2	3	4
E) Tests	1	2	3	4
F) Speedy Gonzatest	1	2	3	4
G) Références	1	2	3	4
H) Tips	1	2	3	4
I) Free Shop	1	2	3	4
J) Trombinoscope	1	2	3	4
K) Courrier	1	2	3	4

8. Parmi ces rubriques régulières, quelles sont celles qui à votre avis devraient être encore plus développées dans Consoles + ? (inscrivez la lettre de la rubrique correspondant à votre choix)

1er choix : ..... 2e choix : .....

9. Parmi ces rubriques régulières, quelles sont celles qui ne vous paraissent pas indispensables dans Consoles + ? (inscrivez la lettre de la rubrique correspondant à votre choix)

1er choix : ..... 2e choix : .....

10. Pour vous, quels sont les sujets liés aux jeux vidéo que vous aimez ou aimeriez trouver dans Consoles + ?

	beaucoup	assez	peu	pas du tout
rubrique DVD	1	2	3	4
rubrique mangas	1	2	3	4
rubrique goodies	1	2	3	4
rubrique accessoires	1	2	3	4

11. A votre avis, Consoles + est-il utile pour acheter des jeux vidéo, une nouvelle console ou des accèssoires ?

très utile . . . . . 1 utile. . . . . 2 peu utile. . . . . 3 pas utile 4

12. Vous venez d'acheter Consoles + pour :

vous tenir au courant des nouveaux produits 1
comparer des produits en vue d'un achat 2
connaître le prix de produits que vous comptez acheter 3
vous perfectionner dans la pratique des jeux vidéo 4
trouver des renseignements pratiques (ex : adresses de revendeurs) 5

13. Depuis un an, quelle couverture de Consoles + vous a le plus séduit ?

(indiquez le n° de Consoles + et l'illustration en couverture).....

.....

VOUS ET LES AUTRES MAGAZINES

14. Vous lisez un magazine de jeux vidéo depuis l'âge de ⌊_⌊_⌋ ans

15. En général, combien de magazines de jeux vidéo achetez-vous par mois ?

⌊_⌊_⌋ magazine(s) de jeux vidéo

16. Citez vos 2 magazines de jeux vidéo préférés :

Le premier : .....

Le deuxième : .....

17. Pour chacun des magazines suivants, dites-nous si vous le lisez régulièrement (ou y êtes abonné), de temps en temps, rarement ou jamais, et s'il vous plaît beaucoup, assez, peu ou pas du tout.

	Je lis ce magazine				Ce magazine me plaît			
	Régulièrement (ou abonné)	De temps en temps	Rarement	Jamais	Beaucoup	Assez	Peu	Pas du tout
Consoles +	1	2	3	4	1	2	3	4
Consoles Max	1	2	3	4	1	2	3	4
Consoles News	1	2	3	4	1	2	3	4
Dreamcast Magazine	1	2	3	4	1	2	3	4
Dreamzone	1	2	3	4	1	2	3	4
Jeux Vidéo Magazine	1	2	3	4	1	2	3	4
Joypad	1	2	3	4	1	2	3	4
Play Power	1	2	3	4	1	2	3	4
Play Soluces	1	2	3	4	1	2	3	4
Playstation Magazine	1	2	3	4	1	2	3	4
Playstation Magazine 2	1	2	3	4	1	2	3	4
Total Play	1	2	3	4	1	2	3	4

18. En dehors de cette liste, lisez-vous régulièrement d'autres magazines ?

oui .....1 non ..... 2 Si oui, précisez lesquels :.....

19. Comment trouvez-vous les notes que les magazines suivants donnent aux jeux ?

	trop dures	comme il faut	trop cool	je ne connais pas ce magazine
Consoles +	1	2	3	4
Consoles Max	1	2	3	4
Consoles News	1	2	3	4
Dreamcast Magazine	1	2	3	4
Dreamzone	1	2	3	4
Jeux Vidéo Magazine	1	2	3	4
Joypad	1	2	3	4
Play Power	1	2	3	4
Play Soluces	1	2	3	4
Playstation Magazine	1	2	3	4
Playstation Magazine 2	1	2	3	4
Total Play	1	2	3	4

VOUS ET LES JEUX VIDEO

20. Vous jouez aux jeux vidéo depuis l'âge de ⌊_⌊_⌋ ans

21. Vous jouez (plusieurs réponses possibles)

sur console de salon .....1 en arcade.....3 sur internet..... 5
sur console portable ..... 2 sur PC ou Mac.....4

TM & © Dreamworks LLC, Aardman Chicken Run et Pathé! Image. © 2000 Eidos Interactive. Designed, developed and licensed by Blitz Games Ltd. Playstation et le logo PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Tous droits réservés.

22. En moyenne, combien d'heures par semaine jouez-vous ?

└┘└┘ heures sur console de salon ou portable
└┘└┘ heures en arcade
└┘└┘ heures sur PC ou Mac
└┘└┘ heures sur Internet

23. Parmi la liste ci-dessous, indiquez quelle(s) machine(s) vous possédez actuellement et celles que vous souhaitez acheter.

	Je possède (cadeaux de Noël 2000 inclus)	J'ai l'intention d'acheter
Dreamcast	1	2
Nintendo 64	1	2
Nintendo Game Cube	1	2
Playstation 1 / PS One	1	2
Playstation 2	1	2
Game Boy Couleur	1	2
Game Boy Classique	1	2
Game Boy Advanced	1	2
X-Box	1	2
PC	1	2
Mac	1	2
autre	1	2

24. Combien de jeux avez-vous ?

└┘└┘ jeux pour console └┘└┘ jeux pour micro

25. Combien de jeux achetez-vous par mois ?

└┘└┘ jeux pour console └┘└┘ jeux pour micro

26. Quel budget mensuel consacrez-vous à l'achat de jeux vidéo ?

sur console :..... francs sur micro : ..... francs

27. Où achetez-vous habituellement vos jeux ? (plusieurs réponses possibles)

boutiques spécialisées (type Micromania, Score Games...)	1
vente par correspondance	2
en grandes surfaces spécialisées (type Fnac, Virgin, Toys'R Us...)	3
supermarchés, hypermarchés (Auchan, Carrefour, etc.)	4
rayons spécialisés de la grande distribution (Conforama, Boulanger, Darty, etc.)	5
sur internet	6

28. Comment vous procurez-vous vos jeux ? (plusieurs réponses possibles)

neufs.....1 d'occasion..... 2 en échange.....3

29. Vous achetez des jeux en version (plusieurs réponses possibles)

officielle.....1 import (Japon, Etats-Unis).....2

30. Indiquez vos 3 types de jeux préférés dans la liste ci-dessous, en les classant de 1 à 3
(inscrivez 1 en face du jeu que vous aimez le plus, 2 pour celui que vous choisissez en deuxième, et enfin 3 pour celui que vous choisissez en troisième).

Baston ❑	Aventure-action 3D ❑	Stratégie ❑	Basket ❑
Shoot-them-up ❑	Doom-like ❑	Réflexion (type tétris) ❑	Glisse (snowboard skateboard...) ❑
Beat-them-all ❑	Plate-forme ❑	Auto-moto ❑	
Tir ❑	RPG (jeux de rôle) ❑	Foot ❑	

VOUS ET LES NOUVELLES TECHNOLOGIES

31. Disposez-vous d'un ordinateur

	Qui vous appartient		Qui appartient à vos parents, à votre école ou à votre société	
PC	oui.....1	non.....2	oui.....1	non.....2
Mac	oui.....1	non.....2	oui.....1	non.....2

32. Si vous disposez d'un ordinateur, vous l'utilisez le plus souvent pour (plusieurs réponses possibles)

mon courrier, mes comptes 1
consulter internet 2
consulter ou envoyer des e-mails 3
jouer à des jeux vidéo 4
autres 5
précisez : .....

33. Avez-vous un abonnement à internet ?

chez vous oui.....1 non.....2
sur votre lieu de travail ou à l'école oui.....1 non.....2

34. Si oui, quel est votre fournisseur d'accès ?

AOL 1
Club Internet ...2
Free 3
Freesbee 4
Infonie 5
Liberty Surf 6
Mageos 7
Noos 8
Wanadoo 9
Je ne sais pas 10
Autre 11
Précisez lequel : .....

35. Si vous avez un abonnement à internet chez vous, à l'école ou sur votre lieu de travail, à quelle fréquence vous connectez-vous (en dehors de vos consultations d'e-mails) **?**

plusieurs fois par jour.....1
environ une fois par jour.....2
2 à 5 fois par semaine.....3
environ une fois par semaine.....4
1 à 3 fois par mois.....5
moins souvent.....6

36. Au cours des 6 derniers mois, avez-vous effectué un achat ou une réservation sur internet ?

oui.....1 non..... 2
Si oui, pour quel montant sur les 6 derniers mois ?.....francs

37. Utilisez-vous internet régulièrement, de temps en temps, rarement ou jamais, pour :

	Régulièrement	De temps en temps	Rarement	Jamais
rechercher des informations sur les jeux vidéo	1	2	3	4
rechercher des informations sur d'autres sujets	1	2	3	4
télécharger des jeux vidéo	1	2	3	4
télécharger d'autres logiciels	1	2	3	4
télécharger de la musique	1	2	3	4
faire des achats en ligne de jeux vidéo	1	2	3	4
faire des achats en ligne d'autres produits	1	2	3	4
participer à des forums sur les jeux vidéo	1	2	3	4
participer à des forums sur d'autres sujets	1	2	3	4
créer un site	1	2	3	4
consulter et envoyer des e-mails	1	2	3	4
réaliser des opérations bancaires	1	2	3	4
effectuer des transactions boursières	1	2	3	4
autre	1	2	3	4

dans ce cas, précisez.....

38. Allez-vous sur des sites internet dédiés aux jeux vidéo ? oui...1 non...2
Si oui, lesquels ?.....

39. Etes-vous abonné(e) au câble TV oui ....1 non 2
à TPS ou Canal Satellite oui ....1 non 2

40. Parmi la liste ci-dessous, indiquez les produits que vous ou vos parents possédez actuellement, ceux que vous utilisez régulièrement et ceux que vous avez l'intention d'acheter dans l'année qui vient.

	Je possède	J'utilise régulièrement	J'ai l'intention d'acheter
un ordinateur PC	1	2	3
un ordinateur Mac	1	2	3
une imprimante noir et blanc	1	2	3
une imprimante couleurs	1	2	3
un lecteur de CD-Rom	1	2	3
un graveur de CD-Rom	1	2	3
un modem	1	2	3
une carte graphique	1	2	3
une carte son	1	2	3
une carte accélératrice 3D	1	2	3
un scanner	1	2	3
un lecteur de DVD	1	2	3

QUI ETES-VOUS ?

41. Vous êtes :

un garçon .....1 une fille.....2

42. Quel âge avez-vous ? └┘└┘ans

43. Vous êtes :

écolier (jusqu'au CM2).....1
collégien (6e à 3e).....2
en formation technique ou professionnelle.....3
lycéen (2nde à terminale).....4
en formation supérieure (université, école...).....5
vous avez terminé vos études.....6

44. Avez-vous un compte-chèque, un livret jeune, etc. ?

oui .....1 non 2

Si oui, dans quelle banque ? : .....

45. Vous habitez dans une agglomération de :

Moins de 2 000 habitants.....1
Entre 2 000 et 20 000 habitants.....2
Entre 20 000 et 100 000 habitants.....3
Plus de 100 000 habitants.....4
Paris ou région parisienne.....5

46. Indiquez vos coordonnées ci-dessous :

Nom..... Prénom .....

Adresse.....

Code postal..... Ville.....

Téléphone (facultatif).....

Conformément à la Loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978, nous vous informons que vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression de ces données par simple courrier. Sauf refus de votre part, ces informations pourront être utilisées par des partenaires.

Toute l'équipe de Consoles + vous remercie de votre participation. Si vous avez des suggestions à lui faire, n'hésitez pas à vous exprimer plus longuement sur une feuille séparée.

NEWS

Des nouveautés, encore des nouveautés ! Comment faire pour suivre autant d'actualité ? Le bilan du lancement de la Playstation 2, les adaptations de jeux PC, Final Fantasy IX, Summoners, "Histoires de Fantômes chinois" au ciné... 24 heures dans une journée, ça ne suffit pas, on vous dit ! Ça ne suffit pas !

COURSES

■ **Monster racer.** Ce jeu de course se passe dans l'ambiance sorcière d'Halloween. Dans la peau d'un des monstres, il faudra être le plus rapide dans les courses, afin de récupérer la lanterne magique de Jack, dérobée par des gars peu honnêtes. Sortie en mars 2001, sur Playstation, pour un prix inférieur à 200 francs.

■ **Le million.** Un million de Dreamcast ont été vendues sur le territoire européen depuis sa sortie le 14 octobre 1999. Pour fêter l'événement, Sega France a confectionné

un gâteau à l'effigie de la console, et nous l'a livré en main propre à la rédaction, avec un large sourire. Saluons cette initiative originale, qui avait tout pour nous plaire, nous, les gourmands de service. De plus, il était délicieux. Pour vous en convaincre, matez la bave aux lèvres d'AHL...

LANCEMENT HOULEUX

La PS2 rend-elle violent ?

Nous vous l'avons déjà assez martelé, la Playstation 2 est sortie le 24 novembre 2000 en France. Il est temps de dresser le bilan de ce lancement "à la Sony".

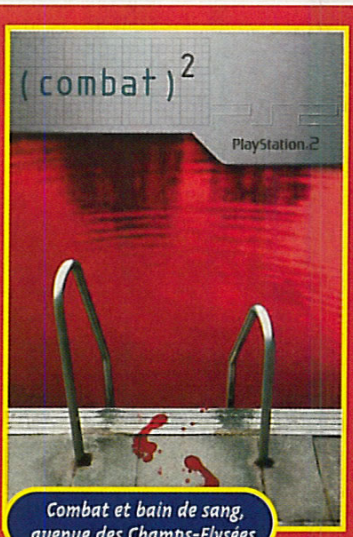
De gentils vigiles qui font la ronde. Ce n'était pas du tout suffisant pour contenir la marée humaine.

Il y avait de quoi avoir honte, ce 24 novembre 2000, aux environs de minuit. Sony avait organisé un événement pour la sortie officielle de la Playstation 2, au Virgin Megastore de Paris. Le grand magasin de Richard Branson, situé avenue des Champs-Elysées, était resté ouvert jusqu'à cette heure tardive afin de vendre de la marchandise dès les premières minutes de ce jour tant attendu. Ceux qui avaient réservé la machine pouvaient la retirer à ce moment. Un stock de Playstation 2 était aussi à disposition de ceux qui ne l'avaient pas réservée : 112 pièces. L'animation était donc au rendez-vous, au pied du grand escalier, où trônait un grand dôme argenté, d'une forme plutôt douteuse. Les plus motivés attendent l'heure fatidique depuis quelques heures. D'autres sont venus tout spécialement de province pour assister à cette première. L'ambiance est électrique, l'animateur chauffe la salle, et la foule, venue assister à l'événement, s'est rapidement amassée, avec le ferme espoir de rentrer à la maison avec une Playstation 2 sous le bras.

Une émeute préméditée

Et ce qui devait arriver arriva. A minuit pile, le dôme s'est soulevé. Devant le manque d'organisation, la foule en délire s'est rapidement transformée en émeutiers sauvages. Le mince filet de vigiles a rapidement été balayé par la pression. Aucune file d'attente n'avait été improvisée, aucun système de distribution et de répartition ni de tirage au sort n'avait été préparé. Il fallait être le plus fort ce jour-là... pour gagner le droit d'acheter une "plate-forme de loisirs interactifs" à 3000 francs. Quand le dôme a découvert de ses entrailles les Playstation 2 stockées sagement, la foule s'est jetée littéralement sur le point central de vente. La raison du plus fort, la loi de la jungle, des coups, du sang, de la baston, une émeute, et tout cela, sous les yeux des médias et du staff de Sony, perchés au premier étage, et aux premières loges devant ce spectacle de sauvagerie consumériste. Sony se frotte les mains, le lendemain, l'incident était à la une des journaux. Tout le monde allait parler de la sortie de sa Playstation 2.

Avant l'heure fatidique, ce dôme argenté cache les Playstation 2 tant convoitées.



Combat et bain de sang, avenue des Champs-Elysées.

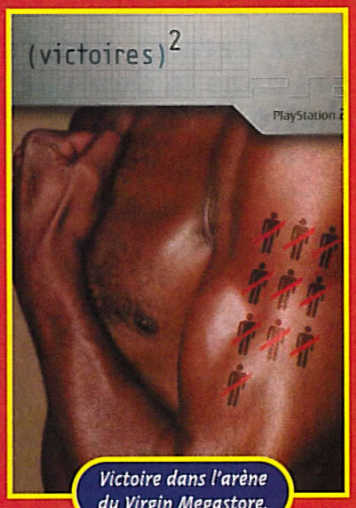
Carnage dans le magasin de Richard Branson à Paris.

Pas pour tout le monde

La pénurie de Playstation 2 est installée, nous le savions tous. Sony a attisé la demande, en communiquant sur la rareté de son produit, en sachant pertinemment que l'offre ne sera jamais à la hauteur, et qu'il n'y en aura pas pour tout le monde. En effet, finalement, la

LA CAMPAGNE DE LANCEMENT

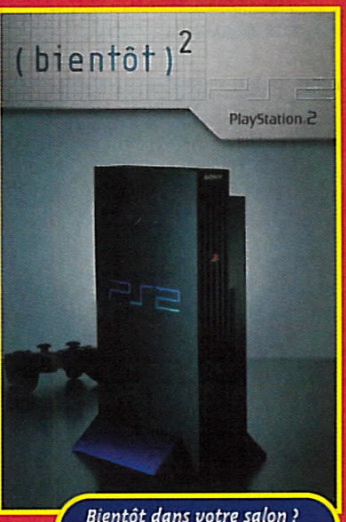
Réalisme des coups pour s'arracher une "plate-forme de loisirs interactifs".



Victoire dans l'arène du Virgin Megastore.

Pour le lancement de la PS2, Sony a choisi un ton glauque. Le spot vidéo est réalisé par un maître des ambiances malsaines, David Lynch ("Twin Peaks" et de "Blue Velvet"). Le film en noir et blanc se termine sur un message bizarre. Nous restons sans voix. Quant à la campagne d'affichage, elle respecte ce côté obscur et insalubre.

S'évader de ce monde impitoyable, où règne la loi de la jungle.



Bientôt dans votre salon ? Une utopie pour certains.

Identité perdue contre un retour à l'ère primaire au pied d'un grand escalier.

Nuits blanches pour se procurer un lecteur DVD entrée de gamme option console.

livraison réelle de machines était encore en dessous de ce que nous vous annoncions le mois dernier. 70 000 exemplaires seulement pour tout le territoire français, dont 50 000 en précommande. D'après Sony, tout le stock s'est arraché en quelques heures. Acheter une Playstation 2 est devenu un challenge de taille.

Les stands de jeux dévastés.

D'un autre côté, les réseaux du marché parallèle affichent de larges sourires, en vendant la machine sous le manteau à des prix ahurissants. Sony nous le promet, un réapprovisionnement de 70 000 plates-formes supplémentaires est prévu avant Noël. Mais cela suffira-t-il ? Au niveau des jeux, seuls une dizaine de titres accompagnaient effectivement la sortie de la machine. Dans les meilleures ventes de jeu, le quatuor de tête est sans surprise : Tekken Tag Tournament, FIFA 2000, SSX et Ridge Racer V. Mais malgré l'enthousiasme du public autour de la Playstation 2, les ventes de jeu n'ont pas vraiment décollé. Les acheteurs, qui l'ont déjà cher payée, ne pouvaient plus investir dans les jeux. Peut-être ont-ils préféré l'acquisition de DVD-vidéo, comme nos amis japonais ? Normal, vu que "Playstation 2 n'est plus une console de jeux, au sens traditionnel du terme", comme le dit Georges.

Le dôme s'ouvre. Dans les secondes qui suivent : des gens piétinés, des poings qui volent, et des fins de soirée à l'hôpital.

AU CHOIX

■ **Prix de l'aventure.** Cryo organise un concours au thème vraiment original. Avec le Prix de l'aventure, Cryo veut récompenser une personne ayant initié ou participé à une aventure, qu'elle soit extrême, insolite ou merveilleuse, et qui se soit terminée en l'an 2000. Pour concourir, il suffit d'envoyer un dossier relatant ses exploits, avant le 31 décembre 2000, à : Cryo/Le Prix de l'Aventure – BP334 – 75868 Paris cedex 18. La dotation est de 15 000 euros (environ 98 000 francs). Et qui sait ? Peut-être retrouverez-vous vos aventures adaptées en jeu vidéo...

■ **Télécommande.** Au Japon, Sony va réparer une erreur monumentale avec la prochaine série de PS2 japonaise. La machine pourra désormais lire les DVD-vidéo sans la carte-mémoire. Du coup, elle sera livrée avec une télécommande à la place de celle-ci. Le prix de l'ensemble sera le même : 39 800 yens (un peu plus de 2 700 francs). Ceux qui possèdent déjà la Playstation 2 pourront aussi se procurer cette télécommande officielle, à partir du 22 décembre au Japon, avec la version 2.0 du driver DVD, pour 3 500 yens (près de 240 francs).

SEGA

■ **Sega en Inde.** Hare Krishna ! La nouvelle a de quoi surprendre, mais elle est bien officielle. Sega veut investir l'Inde en commercialisant un premier envoi de 300 000 machines.

■ **Shen Movie.** Au Japon, Yu Suzuki, président de l'AM2, préparerait sous peu la sortie d'un film de 90 minutes tiré du jeu Shenmue. Le second volet vient juste d'être confirmé.

■ **Arcade au rabais.** Sega ne possédait pas loin de 2 000 points arcade à travers le Japon. Avec l'effondrement du marché, il ne lui en restera plus que 300.

■ **Capcom vs etc.** Capcom a confirmé le développement de Capcom vs SNK 2. Le jeu sera dévoilé lors du prochain salon AOU Show au Japon. Ensuite, il y a de fortes chances pour que le titre soit adapté sur Dreamcast, tout comme ses prédécesseurs.

■ **Sega Rosso.** Ça y est ! La division Sega Rosso a enfin son logo !

■ **Hitachi Warez.** Au Japon, Hitachi a dévoilé une nouvelle machine : un PC muni d'un DVD-Ram et d'un DCR/W. Cette fois, c'est sûr, on nous pousse à la piraterie ! Cette configuration pourrait bien être équipée aussi de la fameuse puce Dreamcast, qui fait tourner les jeux de la console directement sur les PC. On n'arrête pas le progrès.

KISS PSYCHO CIRCUS – THE NIGHTMARE CHILD

Kiss me, kiss me, kiss me

Sorti sur PC à la fin de l'été dernier, Kiss Psycho Circus est un Doom-like qui ne fait pas dans la dentelle : on réfléchit (un peu) et on appuie sur la gâchette (beaucoup). Un jeu qui devrait donc satisfaire les attaquants du PSG, les amateurs du Lagarde et Michard et de rock décadent !

Le scénario, car il y en a un, tient en quelques lignes. A l'issue d'une bataille effroyable qui vit leur victoire sur l'infâme roi du Cauchemar, les quatre hard rockers au maquillage "halloweenesque" de Kiss croyaient avoir ramené la paix en leur royaume. Le roi, avant de disparaître, fait germer ses propres pouvoirs maléfiques. Bien des années plus tard, naît le Destructeur, un enfant, issu de la plus terrible des corruptions, et dont l'âme est plus noire que noire. Avec lui, une nouvelle menace pour l'humanité vient de renaître. Seuls les Quatre peuvent mettre fin à ce fléau. La partie peut enfin commencer.

Dinosaures Planet

Entièrement en 3D temps réel, le jeu vous place dans la peau d'un des quatre héros du groupe. Ces personnages sont inspirés du célèbre groupe de hard rock des années 70 : le groupe mythique Kiss, que les dinosaures comme AHL vénèrent. Maquillage à gogo, pompes à hauts talons et cuirs cloutés constituent le look quotidien de ces garçons pas très sages. Malgré cet accoutrement du dimanche, il est possible d'effectuer diverses actions : courir, s'accroupir, sauter, se déplacer latéralement ou encore nager quelques instants sous l'eau, comme dans la plupart des Doom-like. L'univers psychédélique dans lequel vous évoluez est peuplé de monstres infâmes en tout genre qu'il convient d'éliminer de la manière forte. Pour éviter d'être immergé, détruisez les générateurs de monstres.

Que de poésie !

Pour pulvériser ces bestioles, différentes armes sont à votre disposition : lécareur, déformeur, fléau, magmacanon et autres dracos sont ainsi de la partie, accentuant la finesse déjà très recherchée du jeu. L'univers est glauque à souhait, les montres paraissent sortir directement des films d'horreur les plus gores qui soient. N'en déplaise à Familles de France, le sang coule à flots et ce n'est pas pour nous déplaire, bien au contraire. Amis de la poésie, bonsoir.

GUNGRIFFON BLAZE

Des gros méchas qui volent, qui courent, qui nagent et font même le café, tel est le quotidien de Gungriffon Blaze. Armés jusqu'au moindre boulon, les robots, sortis tout droit de l'imagination japonaise, doivent faire respecter la paix. L'action se déroule dans un futur apocalyptique, où les militaires sont rois. En fait, le principe n'a pas vraiment changé depuis les premières versions du jeu sur Saturn, et l'on retrouve le même genre de missions et d'armes.

SILPHEED : THE LOST PLANET

Allô, la Terre ?

Silpheed nous rappelle les shoot'em up à l'ancienne, à scrolling vertical, un genre que Raystorm sur Playstation avait déjà ravivé il y a quelques années. Silpheed, un titre déjà sorti sur Mega CD, se fait donc une cure de jouvence, avec effets de lumière et fausse 3D à la pelle. Le jeu a créé une petite surprise, tant par sa qualité graphique que par son style de jeu, typique des vieux shoots en 2D que nous aimions tant. Malheureusement, un handicap de taille pèse sur le titre : ça se passe sur Playstation 2, et on s'attend d'ores et déjà à des ralentissements gênants. Développé par Treasure (les mêmes qui ont réalisé l'excellent Sin & Punishment, en test ce mois-ci), Silpheed pourrait bien remettre le shoot'em up à la mode.

Sat.elite
VIDEO GAMES
VIVEZ DANS VOTRE MONDE...
JOUEZ DANS LE NOTRE
PlayStation 2
1ERE CHAINE INDEPENDANTE
8 MAGASINS A PARIS

ESPACE PSX • PS2 • DVD
15 bd Voltaire 75011 Paris
Tél. : 01 48 06 70 70
M° République Bus 56

ESPACE SEGA
13 passage du Jeu de Boules 75011 Paris
Tél. : 01 49 23 64 68
M° Oberkampf Bus 56

ESPACE NINTENDO
13 passage du Jeu de Boules 75011 Paris
Tél. : 01 48 06 70 88
M° Oberkampf Bus 56

POISSONNIÈRE
91 rue Lafayette 75009 Paris
Tél. : 01 48 78 41 83
M° Poissonnière Bus 26

DAUMESNIL
106 rue de Reuilly 75012 Paris
Tél. : 01 43 45 15 62
M° Daumesnil Bus 46

LES GOBELINS
59 bd Saint Marcel 75013 Paris
Tél. : 01 43 37 01 42
M° Les Gobelins Bus 67 & 91

ALÉSIA
38 rue des Plantes 75014 Paris
Tél. : 01 45 40 02 02
M° Alésia Bus 58

PYRÉNÉES
348 rue des Pyrénées 75020 Paris
Tél. : 01 43 66 00 77
M° Pyrénées & Jourdain Bus 26

www.SatEliteGames.com
ACHAT - VENTE - ECHANGE - NEUF - OCCASION - IMPORT
JPEX team : 01 44 90 97 20

TECHNO

■ **XBox.** L'américain Micron a décroché le contrat de fourniture de la mémoire DDR pour la XBox de Microsoft. Au Japon, la politique de Bill au sujet de sa console reste très vague, et le nom de la machine pourrait bien être modifié à cause d'un problème de licence. Microsoft devra donc compter sur la présence des développeurs japonais s'il veut assurer le succès de la XBox au pays du soleil levant.

■ **Gros Toshiba.** Au Japon, Toshiba a dévoilé son dernier enregistreur numérique. Outre le support DVD-Ram, cet appareil est équipé d'un disque dur rapide de 80 Go, une capacité bien plus importante que celle de la plupart des PC actuels !

■ **Hip hop.** En France, Iomega vient de surprendre tout le monde avec son tout nouveau lecteur audio numérique HipZip. Ce baladeur MP3 permet d'enregistrer jusqu'à 70 minutes de musique numérique sur le disque Click de 40 Mo. Ecran rétro-éclairé, affichage du titre, de l'auteur et du disque de l'auteur, égaliseur 3 bandes, 12 heures d'autonomie... le pied ! Compatible avec les PC et Mac équipés de connecteurs USB, le HipZip est vendu 2 500 francs environ (comptez environ 70 francs pour un disque Click).

FINAL FANTASY IX

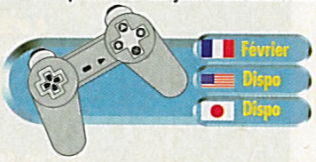
Retour aux sources

Final Fantasy IX débarque en France le mois prochain ! Ce monument qui nous avait déjà conquis dans sa version japonaise (testé dans C+ 103 - 97 %), sera bientôt disponible pour tous les petits Français amateurs de RPG.

Avec un leader du groupe d'aventuriers qui a pour nom Zidane, on ne peut s'attendre à accueillir qu'un jeu champion. Et effectivement, c'est un champion du monde que nous avons reçu. Final Fantasy IX met en scène Djidane (Zidane dans les versions japonaise et américaine) et ses amis Dagger, Bibi, Steiner, Kweena, Eiko, Freyja et les autres, dans une aventure qui prend sa source dans les racines de la série. En effet, par rapport aux septième et huitième épisodes, Final Fantasy IX se rapproche bien plus des débuts de la saga, au niveau du design des personnages plus "mignons", des systèmes de combat et de magie, ainsi que de l'esprit général. Les puristes vont donc être aux anges. L'aspect science-fiction a été effacé pour laisser place à un univers heroic fantasy bien plus prononcé.

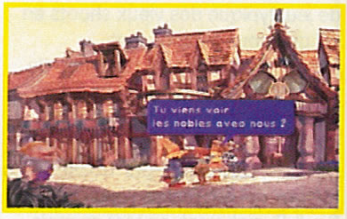
Final Fantasy forever

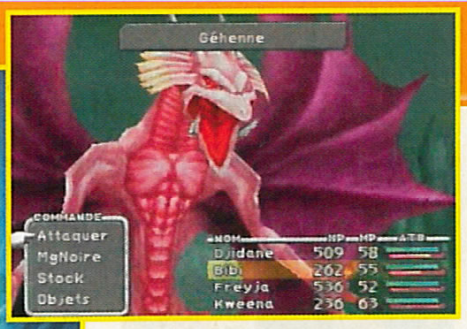
Nous retrouvons donc les éléments récurrents de la série, présents dans chaque épisode maintenant, mais légèrement modifiés. D'abord, les amateurs de poulets seront heureux de retrouver les Chocobos, à leur service pour explorer un monde vaste et aussi pour réussir certaines petites épreuves du jeu. Les scènes cinématiques, toujours d'excellente qualité depuis FF VII, sont d'une beauté époustouflante, et se marient avec l'action de façon transparente. Pas besoin de chargements longs et fastidieux, quand vous accomplissez une action clé, la scène se déroule sans coupure, en parfaite continuité avec de jeu. Les phases de combat respectent l'aspect traditionnel des bastons à tour calculé en temps réel. Les magies formidables sont bien sûr au rendez-vous. Square a introduit un peu plus de variété, avec le système d'aptitudes et d'habilités. L'apprentissage des aptitudes se fait au fur et à mesure, il faudra les mémoriser et les assimiler lors des combats. Le système des materias et des magies à capturer a donc disparu, et l'on en revient à des caractéristiques plus traditionnelles.

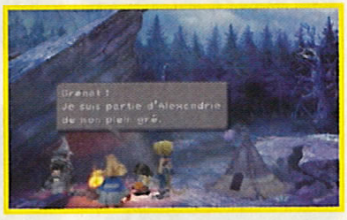


Enfin chez nous !

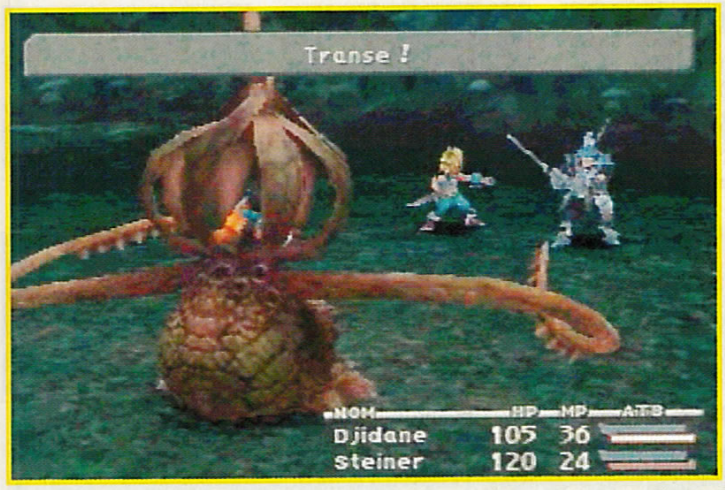
Final Fantasy IX réconciliera la série avec ceux qui avaient boudé le huitième épisode, le jugeant bien trop éloigné de l'esprit original. Square







nous livre là un chef-d'œuvre à découvrir de toute urgence, et pas seulement par les fans de jeux de rôles. Même les joueurs hermétiques aux jeux d'aventure pourront se délecter de la qualité exceptionnelle des scènes cinématiques et du soin apporté à la réalisation. Ce sera l'une des dernières perles de la Playstation. Après cela, la série passera sur des consoles de nouvelle génération. Alors, il n'y a aucun prétexte valable pour rater cet événement, qui va enfin arriver en France et traduit dans la langue de Molière.



TECHNO BIS

■ **Worms World Party.** Encore un Worms qui arrivera sur Dreamcast courant février 2001. Cette fois-ci, la grande nouveauté concerne les modes multijoueurs (jusqu'à six en off-line). Il sera possible de jouer en coopération, en mission face à face, et même via Internet.

■ **Ergonomique.** Au Japon, Ergo, une filiale de Koei, vient de présenter une succession d'applications pour la PS2, dont un navigateur Internet avec un programme e-mail intégré. Une collection importante de pilotes devrait rendre la console compatible avec la majorité des modems USB nippons.

LA CONSOLE MAGIQUE
GOODIES
SUPPORTS
- NEC - SUPER FAMICOM - NEOGEO CART
- PS ONE - GAMEBOY COLOR - NEOGEO CD
- PS 2 - SATURN - NEOGEO POCKET
- FAMICOM - DREAMCAST - WONDERSWAN
NEWS
- FF ANTHOLOGY US (PS)
- COFFRET SQUARE MILL. JAP (PS)
- ONIMUSHA JAP (PS2)
- FIGHTING VIPERS JAP (DREAM)
- PRINCESS MAKER COLL. JAP (DREAM)
- HUNDRED SWORDS JAP (DREAM)
DVD
PC
LA CONSOLE MAGIQUE
69, RUE COLBERT
37000 TOURS
TEL. 02 47 05 35 77 FAX. 02 47 05 34 46
E-MAIL : la-console-magique@libertysurf.fr

© 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved.
FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.
COMPUTER GRAPHICS MOVIE © 2000 Square Co., Ltd. & Square Visualworks Co., Ltd.

Y A EN MARRE

■ **Rectificatif.** Dans le test de Kao le Kangourou, paru le mois dernier, nous regrettions que le jeu ne fût pourvu d'aucun check-point. Effectivement, la version testée n'en était pas équipée. Or le jeu commercialisé en possède ! Ce titre n'est donc plus aussi énervant ni difficile qu'on le pensait...

■ **Émulation.** Changement d'adresse pour le site d'émulation le plus complet du Net. Davesclassic, c'est de l'histoire ancienne ! Désormais, pour vous connecter, récolter les toutes nouvelles versions de vos émulateurs favoris et lire des news mises à jour quotidiennement, il suffit d'aller sur www.vg-network.com.

■ **F1 encore.** Oui, c'est encore possible ! Après les versions N64, Dreamcast, Gameboy, Playstation et autres consoles inconnues sous nos latitudes, Ubi Soft cache encore un F1 Racing Championship derrière ses

fagots. Eh oui, le mois prochain, on aura droit à la version Playstation 2.

■ **Y en a marre !** Quelques citations de vos testeurs préférés :
"Y en a marre des jeux de musique !, dit AHL.
"Raz-le-bol des Doom-like gores !, s'écrie Gia.
"Je veux des cheveux !, hurle Niiico.
"Non, pas encore un Pokémon !, geint Zano.
"J'ai encore roulé sur le menton en rollers", s'inquiète Switch.
"Il n'y a pas assez de lolos", regrette Toxic.
"Non, je ne suis pas un mytho", proteste Kael.

CONSOLES PUB !

Zok Zok Heroes

Mince !

Ce jeu Gameboy n'est sorti pour l'instant qu'au Japon. Réalisée par Media Factory, cette aventure a l'air vraiment bizarre, tout comme la pub télé qui en fait la promotion. Encore une fois (c'est la coutume sur GB), elle met en scène un gamin trop intelligent. Mais, finalement, ses bêtises se retourneront contre lui...

Mais pourquoi ! ?

Y en a marre !

Je fais une pause.

Quand c'est comme ca, il faut bouger...

... et sauter

Change Uuuuup !

Ah ?

Tiens, Ken-chan...

... tu as oublié ta...

Mais qu'est-ce que tu fais...

... avec ton bracelet magique ?

Oh noonnn !

Je me transforme !

Super RPG, Zok Zok Heroes !

Mamie, nooon.

Reste calme, nooon !

ATV QUAD POWER RACING

Discipline assez méconnue par rapport aux autres types de sports à moteur, le quad trouve enfin sa simulation sur Playstation. L'engin s'enfourche comme une moto, mais il est équipé de quatre roues. Il sert principalement dans des conditions extrêmes, sur le sable, la neige ou dans la boue, par exemple. Le jeu reproduit donc tous ces environnements. A vous de contrôler le quad. Vous choisissez un des treize véhicules, et vous vous lancez sur les sentiers sauvages à bord de ces quads de la mort.

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH"* TOUS VOS JEUX VIDEO

*Voir modalités en magasin

Liste des magasins

● **PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● **PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● **PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● **PARIS/VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

→ **ORGEVAL (78)**
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

● **VERSAILLES (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● **VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

→ ● **ANTONY(92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

● **BOULOGNE (92)**
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

→ ● **ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

→ **CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

→ ● **KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● **SANNOIS (95)**
C. Ccial Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● **MARSEILLE (13)** NEW RDC
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

● **RENNES (35)** NEW
20, rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tél : 02 99 78 25 25

● **REIMS (51)**
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

@● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

● **LYON (69)** NEW
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405

● **LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

@● **AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

→ Ouvert le Dimanche
● Jeux en Reseau sur PC et Internet

RCS PARIS B 385 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE -

LES OCCASIONS DU MOIS
-PRIX VPC-

Référence	Titre	Prix
	PLAYSTATION	
23605	AKUJI	99F
20824	ADIDAS POWER SOCCER 98	69F
20258	BREATH OF FIRE 3	99F
20785	CHASE THE EXPRESS	199F
19126	COLONY WARS	69F
22098	COLONY WARS VENGEANCE	99F
26769	COLIN MAC RAE 2	249F
20224	DEATHTRAP DUNGEON	69F
19110	FIFA 98	69F
20283	FIFA COUPE DU MONDE 98	99F
13949	FORMULA ONE	69F
25200	FORMULA ONE 99	99F
25908	FORMULA ONE 2000	229F
19102	G-POLICE	79F
26929	GALERIANS	199F
22050	INVASION VIENT DE L'ESPACE(L')	99F
20304	MEDIEVIL	99F
23620	METAL GEAR SOLID	109F
26053	RALLY CHAMPIONSHIP	199F
20445	RESIDENT EVIL 2	69F
23935	RIDGE RACER 4	99F
19137	SHADOW MASTER	69F
19199	TOCA TOURING CAR	99F
21248	TOCA TOURING CAR 2	99F
25739	TOMB RAIDER 4	129F
25928	UEFA 2000	169F
26931	VAGRANT STORY	199F
	DREAMCAST	
25506	AERO WINGS	99F
25564	BLUE STINGER	139F
24779	BUGGY HEAT	129F
24976	CODE VERONICA	169F
25880	CRAZY TAXI	249F
25869	DEADLY SKIES	199F
24777	DYNAMITE COP	99F
26122	ECCO THE DOLPHIN	249F
24615	EXPENDABLE	129F
24292	FIGHTING FORCE 2	99F
24773	F1 WORLD GRAND PRIX	99F
24757	HOUSE OF DEAD 2	199F
25413	HYDRO THUNDER	99F
25816	MARVEL VS CAPCOM	199F
24380	MONACO GRAND PRIX 2	99F
24783	NBA 2K	229F
25421	NBA SHOWTIME	99F
24691	NFL QUATERBACK 2000	169F
26088	NOMAD SOUL	249F
24791	POWER STONE	69F
26083	RAYMAN 2	249F
24623	READY 2 RUMBLE	69F
25052	RESIDENT EVIL 2	199F
24651	SEGA RALLY 2	139F
24771	SNOW SURFER	149F
24657	SONIC ADVENTURE	149F
24775	SOUL CALIBUR	199F
25920	SOUL REAVER	199F
26146	TOMB RAIDER 4	199F
24655	TOY COMMANDER	149F
24653	VIRTUA FIGHTER 3	129F
25822	VIRTUA STRIKER 2	169F
24781	WORLWIDE SOCCER 2000	129F

GARANTIE 1 AN
Dans la limite des stocks disponibles

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE : 01 46 735 720
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET : WWW.SCOREGAMES.COM
SCOREGAMES

Partenaire SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

Les Nouveautés du Mois

Playstation 2

Emotion Type S — F1 Championship Saison 2000 — Dead or Alive 2 Hardcore — Armored Core 2 — Oni — ESPN Extreme Games

Référence : 28388 — Référence : 28392 — Référence : 28207 — Référence : 28817 — Référence : 28356 — Référence : 28400

Dreamcast

Quake 3 — POD 2 — Resident Evil 3 Nemesis — Half Life — Speed Devil Online — Heroes of M&MI III

Référence : 27424 — Référence : 27910 — Référence : 27539 — Référence : 26576 — Référence : 27908 — Référence : 26195

PS One

Medal Of Honor Resistance — Crash Bash — Digimon World — Legend Of Dragoon — FIFA 2001 — Sur les traces de Lara Croft

Référence : 27658 — Référence : 27706 — Référence : 27810 — Référence : 27708 — Référence : 27654 — Référence : 27767

Nintendo 64

Zelda Majora's Mask — Mario Party 2 — Mario Tennis — Pokémon Snap — Pokémon Stadium

Référence : 12345 — Référence : 12345 — Référence : 12345 — Référence : 12345 — Référence : 12345

Game Boy Color

Donkey Kong Country — Pokémon Trading Card — Pokémon Pinball — Pokémon Bleu — Pokémon Rouge — Pokémon Jaune

Référence : 27020 — Référence : 28276 — Référence : 28143 — Référence : 24432 — Référence : 24431 — Référence : 26657

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEUR À 150F (Hors Console) **LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS***
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépends de la disponibilité de ces derniers) - *Cette Offre ne concerne que la mertopole)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

Nom : ______ Prénom : ______
Adresse : ______
Ville : ______
Code Postal : ______ Téléphone : ______
Code Client : ______ E-Mail : ______
@ ______

Dans le cadre de l' achat d'un produit "déconseillé aux mineurs"
Je certifie être majeur(e)
Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

● **Score-Games VPC**
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement
❑ Je règle en espèces
❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n°:

Expire le ..../......
Signature :

SQUARE

■ **SQUARE VS ENIX.** La WonderSwan Color était une voie intéressante, et la série des Final Fantasy convertie sur la portable de Bandai devait être une opération rentable pour Square. Tout allait bien jusqu'à ce que Nintendo et Enix viennent se mêler de l'affaire. Dragon Quest III (le plus célèbre de la série d'aventures d'Enix) sera disponible sur Gameboy Color un jour seulement avant la sortie de la WonderSwan Color (avec Final Fantasy) au Japon. Les premières évaluations de ventes de Dragon Quest III donnent un rapport trois fois supérieur aux ventes de Final Fantasy sur WonderSwan. Nintendo aurait réservé toute une ligne de production à Enix pour préparer un stock gigantesque de cartouches Dragon Quest III. Enix et Nintendo plaident la coïncidence concernant cette proximité de dates. En pratique, cela ressemble clairement à une opération punitive : il n'y a pas de solution autre que la Gameboy, et ceux qui tournent le dos à Nintendo devront en assumer les conséquences !

■ **FFX.** Final Fantasy X ne sera pas on-line, et PlayOnline ne sortira pas avant fin 2001 au Japon : telle est la difficile décision prise par Square, à la suite du retard accusé par le modem de la Playstation 2 et de PlayOnline. Quant à Final Fantasy X, l'éditeur veut absolument maintenir la date de sortie de mars 2001 au Japon. Mais cela paraît optimiste, même avec l'amputation de la partie on-line. Même si Square craint la sortie de la Gameboy Advanced, il ne peut trop retarder la sortie de son titre en raison de l'arrivée prochaine de la Game Cube. Enfin, le japonais a aussi besoin de FFX pour remonter ses finances, pas très bien portantes après le relatif échec de Final Fantasy IX face à Dragon Quest VII.

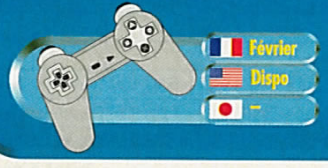
DARKSTONE

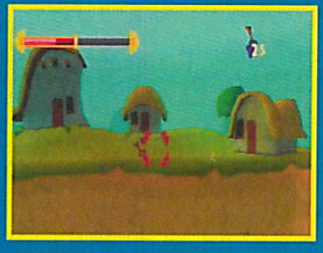
Complètement stone !

Darkstone était à l'origine un jeu pour PC, sorti il y a un an et réalisé par les Français très talentueux de Delphine Software. Ces développeurs ont relevé le défi d'adapter le hit sur Playstation. Ce jeu d'aventure très vaste s'est donc un peu rétréci pour tourner sur la 32 bits de Sony. Saluons cette prouesse technique. A part le graphisme et l'animation, la principale différence avec la version PC est l'absence de mode multijoueur. Delphine Software a aussi inclus quelques effets spéciaux sympathiques, telles la transparence partielle des murs ou la rotation à 360 degrés de la caméra. Darkstone ressemble à la plupart des Diablo-like, jeux d'aventure courants sur PC mais très rares sur console. C'est un genre de RPG, en 3D isométriques, très inspiré des véritables jeux de rôles à la Advanced Dungeons and Dragons, avec sorts à apprendre, monstres à latter en temps réel, marchands à soudoyer et donjons à vaincre. Vous aurez le choix au début entre neuf personnages, dont les charges respectent la tradition du genre, à savoir : guerrier, assassin, voleur, magicien, sorcier, prêtre, etc. Le reste demeure assez classique et ne révolutionnera pas le genre. Mais c'est assez bien fait dans l'ensemble pour permettre aux joueurs sur console de découvrir ce genre si populaire déjà sur PC.

THE EMPEROR'S NEW GROOVE

The Emperor's New Groove est l'adaptation en jeu vidéo du film du même nom, qui sortira prochainement. Dans cette aventure des studios Disney, vous incarnez l'empereur Kuzco. Pas très apprécié par certains membres de la cour à cause de son goût prononcé pour la danse et son "groove" unique, votre perso se voit transformé en lama par une méchante sorcière. Votre but principal sera donc de tout faire pour qu'il retrouve son apparence. Le jeu se déroule de la même manière que Spyro. Le lama se déplace joyeusement, en rythme, à travers de larges mondes en 3D. Il doit converser avec un maximum de personnes et accomplir divers objectifs pour progresser. Animal cracheur, notre ami pourra se servir de cette aptitude pour abattre les ennemis qui se dresseront devant lui.





FORMULA ONE 2001

A Liverpool, chez SCE Studio, on termine en ce moment le prochain Formula One, une série bien connue des amateurs de F1 sur console. Globalement, le jeu ne se démarque pas des autres titres du genre : licence officielle, modes Quick Race, Time Attack, et bien sûr gros championnat avec des voitures soigneusement modélisées. Parmi les nouveautés, un mode spécial permettra de s'amuser entre nombreux potes. Pas moins de seize joueurs pourront attaquer le chrono à tour de rôle ! Pad en main, peu de tours suffiront à se familiariser avec le bolide. Les freinages sont précis, les accélérations franches, et le comportement global assez réaliste. Graphiquement, le jeu s'annonce clean et sobre, mais l'on retrouve évidemment les problèmes d'affichage récurrents à la Playstation 2. L'animation, quant à elle, n'était pas du tout optimisée dans la version présentée, et les ralentissements nombreux. Mais bon, les développeurs nous ont assuré que ce problème serait réglé...

RE-TECHNO

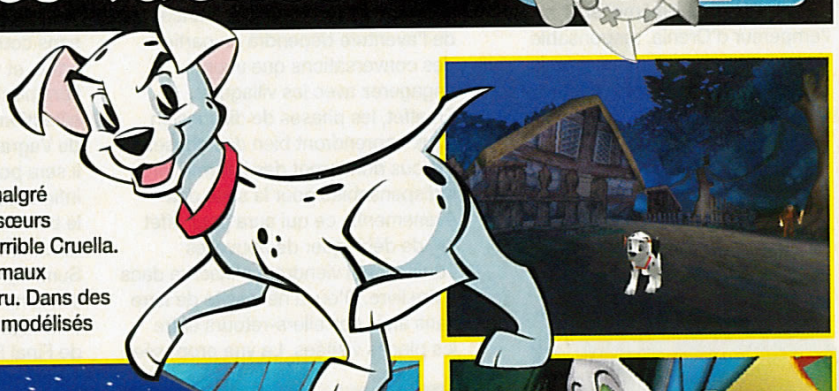
■ **Télécommande suite.** La télécommande PS2 arrivera dans un premier temps au Japon avec un capteur à infrarouges qui se branche sur le port pad. Mais rassurez-vous, Sony serait en train de tester une nouvelle version de la PS2 équipée d'un capteur intégré à la carcasse. Cette amélioration nécessitera une mise à jour du pilote du DVD, ajoutant au passage des fonctions audio qui n'avaient pu être incluses à la sortie. De plus, la décompression MPEG 2 sera améliorée pour le visionnage des films. Ainsi, la PS2 ne sera plus vendue avec une carte-mémoire mais avec une télécommande de série. Sony a donc définitivement choisi la voix du lecteur DVD aux dépens du jeu vidéo.

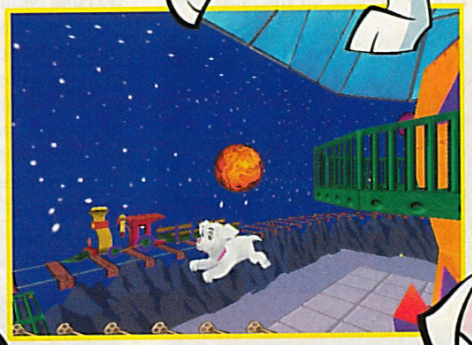
■ **Super robot.** Au Japon, Honda a dévoilé sa dernière génération de robots androïdes. L'automate, ultra compact et stable, est le seul à pouvoir marcher en changeant de direction. Une première ! Faire un pas de côté, tourner, virer, il se meut de manière naturelle (enfin, ça reste un robot, quand même !). Mieux, il peut aisément saisir des objets, avec ses mains à cinq doigts. En démonstration, il a porté un plateau avec des verres remplis d'eau sans en renverser une seule goutte !

LES 102 DALMATIENS

Que des taches !

Les héros de ce nouvel épisode des "Dalmatiens" de Disney, enfants de Dottie et de Pinceau, se nomment Domino et Prunelle. Héros malgré eux, car tous leurs frères et sœurs auront été capturés par la terrible Cruella. Avec eux, tous les petits animaux d'Angleterre ont aussi disparu. Dans des décors inspirés de Londres, modélisés en 3D, les chiots devront parcourir seize niveaux, dont quelques lieux emblématiques de la capitale britannique, comme Big Ben et Picadilly Circus.

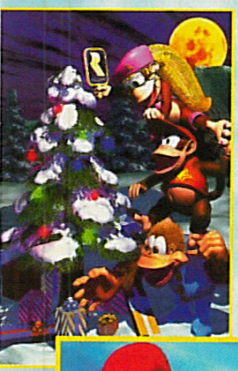


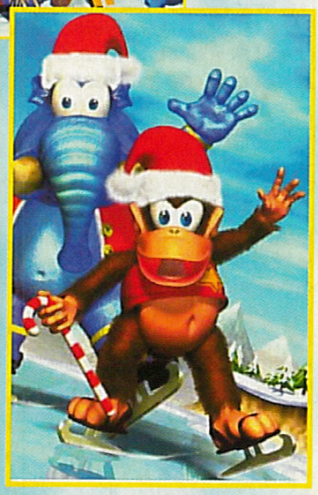


Le marché aux puces
Accessoires pour consoles de jeux
Playstation - Dreamcast - Game Boy
GAGNEZ UNE
PS One™
HOME INFO
B.P. 207
52006 CHAUMONT Cedex
tél. 03 25 31 47 28
Des téléchargement GRATUITS...
Bonne année 2001
Des promos...
www.ominfo.com

C'EST NOËL !

■ **Joyeux Noel !** Décidément, Rare se montre créatif ces temps-ci. Nous avons trouvé de superbes images sur le thème de Noël sur le site web de l'éditeur anglais, www.rareware.co.uk. Nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous les montrer dans nos colonnes. Donkey Kong et ses amis vous souhaitent de joyeuses fêtes !





■ **Rogue Spears.** Prévue sur Playstation, la suite de Rainbow Six arrivera dans les rayons courant mars 2001. Déjà sorti sur PC, il avait recueilli des suffrages généralement positifs. L'action se passe dans les coins "chauds" de la planète, à savoir le Kosovo, l'Azerbaïdjan et la Russie. Voici les premières images de ce jeu d'action truffé de commandos et de militaires armés jusqu'aux dents.

SUMMONER

Je summone, tu...

Début 01
Dispo
–

Après Orphen, la PS 2 se dote d'une autre forme de RPG : Summoner. Il ressemble à ceux que l'on trouvait il y a quelques années sur PC, comme la série des Ultima. Ce jeu, déjà sorti outre-Atlantique, a reçu un accueil favorable du public américain. En sera-t-il de même chez nous ?

Summoner est l'œuvre de Volition, une société qui travaille principalement pour le monde du PC. Sur PS2, ce titre fait partie des premiers à utiliser le format DVD. On s'attend donc à une aventure très longue. Dans ce jeu, vous contrôlez Joseph, un jeune fermier d'Orenia. A cause d'une étrange marque sur sa main, beaucoup pensent qu'il est l'Elu : The Summoner. Il doit donc partir à l'aventure pour en apprendre davantage sur lui-même, et affronter l'empereur d'Orenia, responsable de la mort de ses parents et amis. Le monde qu'il explorera est divisé en deux grandes parties, et chaque pays est caractérisé par des détails propres. Ainsi, le pays de Medeva présente d'une architecture très européenne ; quant à Orenia, il ressemble énormément à la Chine antique.

Ultima-like

Tout en 3D, Summoner vous placera dans un monde assez vaste. Les voyages à longue distance se feront sur une carte. Dans les villages, de nombreux personnages non joueurs déambulent et accomplissent leurs tâches habituelles, sans se soucier de vos actions. L'avancement de l'aventure dépendra en partie des conversations que vous engagerez avec les villageois. En effet, les phases de discussion vous apprendront bien des choses et vous donneront des informations indispensables pour la suite des événements, ce qui aura pour effet de débloquer de nouvelles quêtes, qui viendront s'inscrire dans votre livre. D'où la nécessité de faire sans arrêt des allers-retours entre les places visitées. La vue proposée, du dessus, et le déroulement de cette aventure vous rappelleront sûrement le mythique Ultima, qui a fait le bonheur de tant de PCistes.

Summoner

La baston occupe également une place importante. Il s'agit d'un mélange entre action pure et combat au tour à tour. Il n'y a aucune transition entre les phases de recherche et de combat. Lorsque vous rencontrez un ennemi, le combat s'ensuit instantanément, sans coupure. Vous sortez votre arme, et vous pouvez vous déplacer librement. Pour frapper, il faudra sélectionner votre cible. A l'instar de Vagrant Story sur Playstation, il sera possible d'enchaîner une infinité de coups quand on sentira le bon "timing". Joseph possède aussi la faculté de créer des Summons, de gigantesques et dévastatrices créatures, un peu à l'image des élémentaires de Final Fantasy VIII. Ces monstres seront nécessaires pour rivaliser avec les troupes ennemies. Mais, pour cela, Joseph devra obtenir les Summoning Rings. Summoner prend donc en compte de nombreux paramètres et offre une large palette de possibilités. Autant de points qui devraient le rendre attrayant, et ce, dès sa sortie en version française dans les mois à venir.

CONSOLES PUB !

Sin & Punishment

Pour une fois, nous vous montrons un exemple de publicité pas trop ridicule vue chez nos amis japonais. Pour Sin & Punishment (en test dans ce numéro), Nintendo a préféré mettre l'accent sur l'aspect "héroïque" du jeu, afin d'attiser la fibre de sauveur de planètes des joueurs. Dans le genre, avouons que le spot est assez bien fait.

-

-

-

-

-

Je veux...

... croire en...

... mes amis.

Je veux...

... croire en moi.

Détruis tes ennemis.

Ouvre ton avenir.

Bats-toi...

Avec ton gun et ton épée.

Action shooting game.

Sin and...

... Punishment !

TOPS

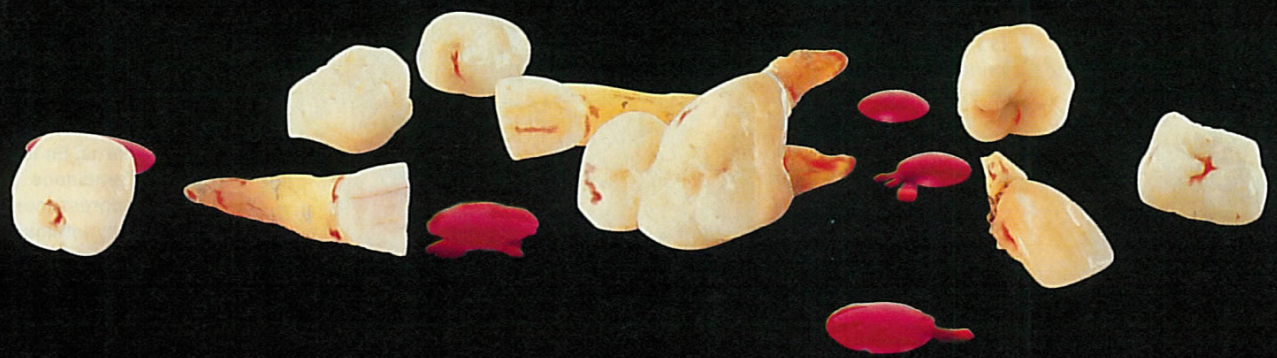
Les meilleures ventes du mois de novembre au Japon

1 - Mario Tennis (GBC) : 109 000
2 - Tales of Phantasia (GBC) : 64 000
3 - Custom Robot V2 (N64) : 62 600
4 - Devil Children (GBC) : 52 000
5 - Beatmania II DX 3rd Style (PS2) : 25 000
6 - GI Jokkey 2 (PS2) : 23 600

Les flops

1 - The Maestro (PS) : 990
2 - WTC (PS) : 3 900
3 - Simple 1500 Series vol. 46 (PS) : 5 000
4 - Mars Matrix (DC) : 5 100
5 - Yamasa Digi Guide (PS) : 5 500
6 - DokiDoki Densetsu (PS) : 5 600
7 - Bio Hazard 3 (DC) : 6 300
8 - Tenku Restaurant (PS) : 6 500
9 - Tricolor Crisis (DC) : 7 400

PROBLEMES DENTAIRES ?



PÈRE NOËL.1

■ **Kenshin 14.** Naturellement, les duels se succèdent. Le policier Saïtô se débarrasse d'Usui avec facilité, mais Kenshin va devoir sortir le grand jeu face à Aoshi. Celui-ci combat avec deux sabres comme le célèbre Musashi.

■ **One Piece 2.** Luffy a trouvé deux membres d'équipage, ce qui semble lui suffire. Il doit maintenant récupérer une carte marine appartenant au célèbre capitaine Baggy. Cependant, Baggy a aussi mangé un fruit démoniaque et il commande un équipage des plus bizarres.

■ **Nausicaa 2.** L'affrontement commence entre les deux grands empires et Nausicaa n'arrive pas à choisir son camp. Sa nouvelle stratégie consiste à énerver et diriger les ômus sur l'armée ennemie. Ce qui risque fort de provoquer un nouveau grand raz de marée.

■ **Slam Dunk 10.** On approche des phases finales du championnat départemental. Renforcé par la présence de Mitsui et Miyagi, le lycée Shôhoku affronte le lycée Shôyô. Comme d'habitude, l'orgueilleux Hanamachi espère toujours jouer la vedette.

■ **Gun Smith Cats 6 Rally.** Vincent se fourre dans les ennuis en essayant d'aider l'homme qu'elle doit normalement arrêter. Cette histoire lui fait encore risquer sa peau et ne va pas lui rapporter le moindre sou. Elle s'endette même une fois de plus auprès de Becky.

CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Une fin définitive

Le dernier volume des Chevaliers du Zodiaque vient finalement de paraître. Pour se débarrasser des demi-dieux Hypnos et Thanatos et se mesurer à Hadès, les 5 chevaliers de bronze revêtent les uns après les autres une armure divine. On notera la participation d'Athéna, elle aussi en armure pour l'occasion. Quant au dénouement, vous verrez qu'il coupe court à toute reprise directe de la série. L'éditeur a dû faire preuve de courage en achetant les droits de parution pour 28 volumes de mangas. D'autant que les premiers volumes ne sont pas particulièrement bien dessinés. Masami Kurumada a galéré longtemps avant d'acquérir un coup de crayon abouti. Ce ne sera d'ailleurs jamais du Shingo Haraki au niveau des visages (character designer de certains épisodes TV).
Kana.

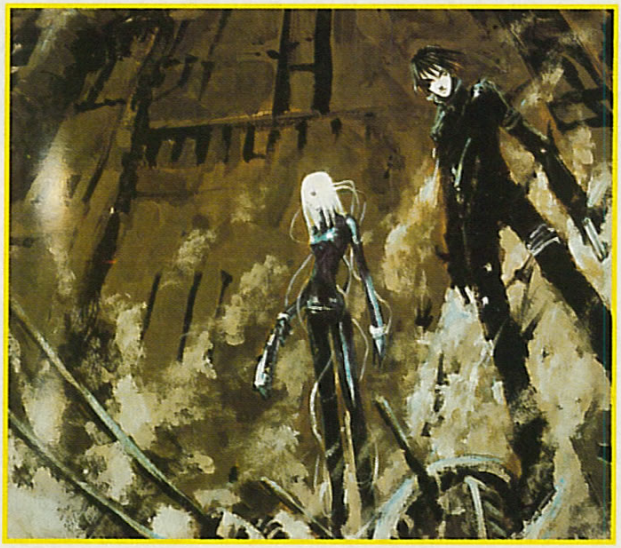
ARNAQUE WEB

En japanime classique et en hentai, les petites home-pages et les grands sites de fans abondent sur Internet. Ceux-ci vous offrent gratuitement un nombre parfois gigantesque d'images, en obtenant de la place web grâce aux publicités. De ce fait, la majorité des sites payants récupèrent ces images sur lesquelles ils n'ont aucun droit. Vous payez alors ce que vous obtiendriez gratos avec un peu de recherche. Vous découvrirez vite des sites d'amateurs aussi bien fournis, sinon mieux, en qualité et en quantité.

BLAME

Positron pressé

Le 3e tome de Blame marque une certaine évolution dans la série. L'intrigue principale se renforce et le volume des dialogues augmente sensiblement. Il faut dire que le cyborg Killy n'est plus seul dans son errance sur les strates métalliques. Il peut maintenant discuter avec Shibo, sa récente équipière. Cependant, les combats s'intensifient avec l'apparition d'un



Némésis de Killy, aux ordres de l'ordinateur central vérolé. De plus, ce double super-dopé ne manque pas de renforts et la situation se dégrade rapidement pour les héros. En tout cas, l'ambiance oppressante, le monde labyrinthique et les effets des émetteurs de positrons font la force de ce titre. Un manga qui sort des sentiers battus.
Glénat.

RÉSURRECTION DE REQUIEM

Chaos infernal

Côté BD occidentale, le tome 1 de Résurrection de Requiem par Mills-Ledroit crée la surprise dans le genre. En 1944, le SS Heinrich Augsburg meurt sur le front russe. Dans les limbes, il ressuscite sous la forme d'un vampire et atterrit sur la planète infernale Résurrection. Il s'agit d'une sorte de Terre parallèle en négatif où le temps recule. Imaginez un monde au ciel rouge avec des océans de flammes, des plaines d'ossements noircis et des cathédrales gothiques démesurées, peuplées de morts-vivants. Bon gré, mal gré, Heinrich rejoint un ordre de chevaliers-vampires qui fait régner un semblant de loi dans le chaos ambiant. Curieusement, le graphisme est intermédiaire entre le comics US et la BD européenne. Les dialogues ne sont pas assommants, et on a déjà vu largement pire niveau de scénario. En tout cas, l'univers cauchemardesque et les personnages gothiques donnent de l'intérêt à ce titre.
Nickel.

PÈRE NOËL.2

■ **HUNTER X HUNTER 5.** Gon est ses amis obtiennent enfin leur titre de Hunter, mais Kirua disparaît après sa disqualification. Gon décide alors de lui rendre visite dans sa famille... une famille dont tous les membres sont des tueurs professionnels.

■ **ROOKIES 5.** Les membres de l'équipe de base-ball s'entraînent à leur façon, vue qu'un match se profile à l'horizon. Avec la chance du débutant et beaucoup de motivation, ils ont une chance de gagner, malgré leur manque de cohésion et le chaos ambiant.

■ **PLEASE SAVE MY EARTH 10.** L'histoire avance lentement sans jamais aboutir à des actions d'éclat. Les personnages manquent de punch et réfléchissent plus qu'ils n'agissent. Finalement, on n'est pas prêts de les voir dans une rixe d'auberge.

MANQUE DE FER ?

HITS

■ **Skies of Arcadia.** L'excellent Eternal Arcadia, testé dans C+ 106 (92 %), sortira en France. Ce RPG Dreamcast a trouvé sa place sur le planning de Sega France pour mi-2001. Par contre, il s'appellera chez nous Skies of Arcadia.

■ **Gigawings 2.** Une grande nouvelle pour les fondus de shoot'em up ! La suite de Gigawings de Capcom intégrera peut-être une option révolutionnaire pour le genre : il sera alors possible de jouer jusqu'à quatre simultanément. Il y aura intérêt à bien suivre son petit vaisseau entouré de ses coéquipiers au millieu des vagues de projectiles.

■ **Sega sur GSM.** Sega a conclu un marché avec Motorola. Le constructeur de la Dreamcast développera des jeux pour les téléphones portables du géant américain. Avant juin 2001 au Japon (et courant 2002 aux Etats-Unis et en Europe), tout possesseur d'un modèle Motorola (proposant certaines caractéristiques particulières) pourra télécharger depuis Internet, des jeux Sega programmés spécialement pour cette utilisation. Le premier s'appellera Borkov.

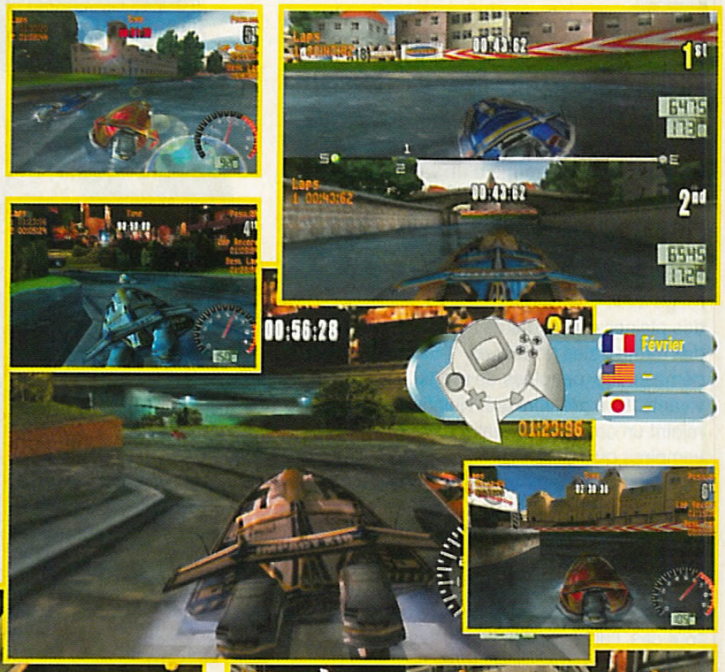
■ **Trois en un.** Sega, le roi de l'arcade, pourrait bien adapter trois titres sur Dreamcast, sur un seul GD-Rom : Brave Firefighters (un simulateur de pompier), Jambo Safari (une virée en Afrique) et Emergency Call Ambulance (pin-pon !). Enfin, c'est ce que disent les rumeurs... Une chose est sûre, la Dreamcast a encore de beaux jours devant elle !

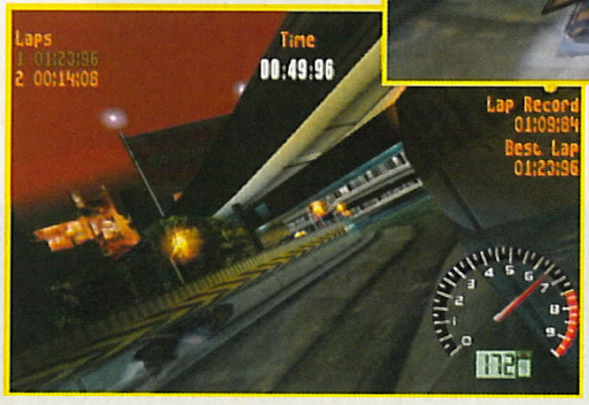
■ **Chute.** Au Japon, la fin novembre et le début décembre montrent une chute importante des ventes de Playstation 2 et une domination totale de la Gameboy. La PSone n'arrive qu'en deuxième position, loin derrière. Les ventes de jeux en l'an 2000 ont montré un niveau trois fois supérieur à 1999. Il semble que ce soit une tendance appelée à durer.

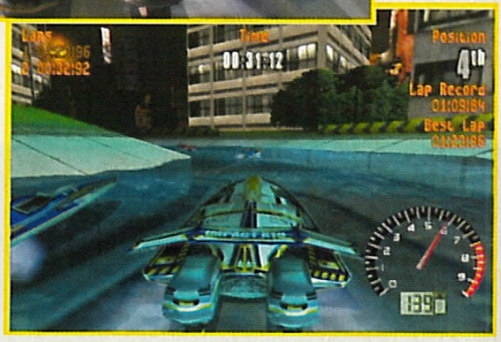
AQUA GT

Que d'eau ! Que d'eau !

Après Hydro Thunder, voici la seconde simulation de powerboat sur Dreamcast. Le powerboat est un type de bateau ultra rapide, doté d'accélérations monstrueuses. La cinquantaine de courses d'Aqua GT, à bord des 20 engins qui se dévoileront au fur et à mesure, se déroule dans des décors inspirés de grandes métropoles, telles Londres ou Amsterdam. On peut aussi choisir de concourir de jour ou de nuit, avec beaucoup ou très peu d'eau. Les circuits sont bien sûr truffés de raccourcis en tout genre, et couper en passant sur l'herbe est hautement recommandé. Les effets donnés à l'animation de l'eau nous ont épatés. Entre transparence et reflets, les remous nous donneraient presque le mal de mer...







SKY SURFER

Encore un jeu de sport extrême. Décidément, le créneau est à la mode ! Cette fois-ci, il s'agit de sky-surf, un sport hautement dangereux et à grande montée d'adrénaline. Snowboard aux pieds, vous sautez de l'avion, et essayez de réaliser quelques figures audacieuses avant d'atterrir. Trois casse-cou et six planches n'attendent que vous pour s'élancer dans les airs. Après le grand saut, il faudra rétablir votre équilibre à travers les nuages, puis entrer une suite de touches pour amorcer la figure, et commencer à tournoyer pour gagner des points. A la fin de la chute, vous ouvrez le parachute, et atterrissez au bon endroit, en éclatant des ballons au passage.

ON VA VOUS SOIGNER !

BUNGIE

ONI

SORTIE NATIONALE
LE 27 JANVIER 2001

TAKE 2 INTERACTIVE

PC CD ROM

PlayStation 2

Mac

ROCKSTAR

Take 2 Interactive et le logo Take 2 Interactive sont des marques déposées de Take 2 Interactive software • Rockstar et le logo Rockstar sont des marques déposées de Take 2 Interactive software Bungie et le logo Bungie sont des marques déposées de Bungie software • PlayStation 2 et la famille de logo "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Apple, le logo Apple, Mac et Macintosh sont des marques déposées d'Apple computer, Inc • Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Date susceptible d'être modifiée sans préavis.

SONY 1.0

■ **Sony gaming.** Pour constater la montée en puissance du marché des jeux vidéo, il suffit de jeter un coup d'œil sur sa répartition dans le résultat d'exploitation de Sony dans le monde. Pour l'année fiscale 1999-2000, la branche jeux vidéo a représenté près du tiers de ce résultat. Ce qui est énorme, pour un groupe qui fait aussi de l'électronique, du cinéma, de la musique et de l'informatique.

■ **Chez Georges.** Lors de la conférence de présentation de la Playstation 2 aux médias grand public, Georges Fornay, le big boss de Sony Computer Entertainment France, a été très clair dans la définition de sa machine : "Playstation 2 n'est plus une console de jeu, au sens traditionnel du terme." Autrement dit, Sony veut imposer la Playstation 2 comme "plate-forme de loisirs interactifs". A l'écoute de ces propos, nous comprenons mieux pourquoi la qualité des jeux n'est pas au rendez-vous sur ce lecteur de DVD "entrée de gamme"...

■ **Des privilégiés.** Les modems RTC à l'ancienne, qui se branchent sur les prises téléphoniques, sont encore légion. En France, d'après Sony, moins de 1 % des foyers sont connectés à Internet en haut débit, c'est-à-dire via l'ADSL, le câble ou le satellite. Il y a encore du chemin à faire...

■ **Ça baisse encore !** Le mois dernier, Sony annonçait encore 80 000 PS2 pour son lancement en France. Eh bien, ce chiffre est encore revu à la baisse. C'est à présent 70 000 machines qui seront disponibles, dont 50 000 déjà réservées en précommande. Il ne reste donc à vendre que 20 000 PS2 pour Noël. 36 15 Qui n'en veut ?...

■ **Parc français.** Voici le dernier chiffre, arrêté au 30 septembre 2000, que Sony a communiqué à propos du parc de Playstation installé en France : 4,3 millions.

HISTOIRE DE FANTÔMES CHINOIS

Chinois chez toi

L'occasion est belle pour vous parler encore d'"Histoire de fantômes chinois". Après les films cultes, le réalisateur Tsui Hark a aussi produit un dessin animé grandiose inspiré de ces "histoires" passionnantes.

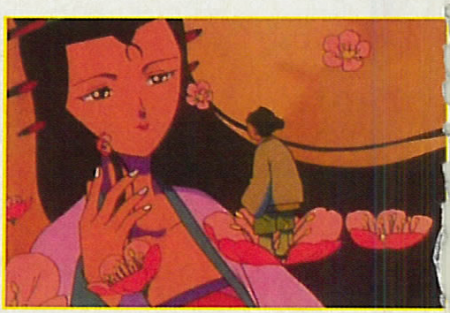
Venu tout droit de la planète Hongkong, l'ovni "Histoire de fantômes chinois" avait frappé la France il y a une bonne dizaine d'années maintenant, faisant découvrir au passage un cinéma lointain et exotique à une poignée d'initiés, qui se transformera en armée au fil du temps. Les scénarios de cette trilogie menaient le spectateur dans les méandres de la mythologie chinoise, peuplée de fantômettes séduisantes, d'esprits malins malfaisants et de magiciens taoïstes équipés d'ustensiles bizarres. Le spectacle tournoyant offrait une l'action sans répit, sur fond d'histoire d'amour impossible entre fantôme et mortel.

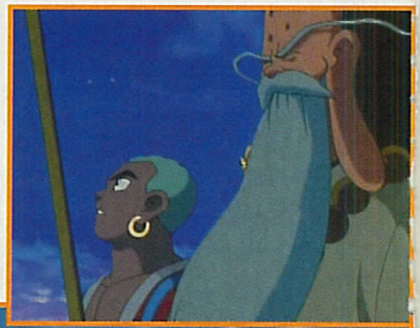
A dormir debout

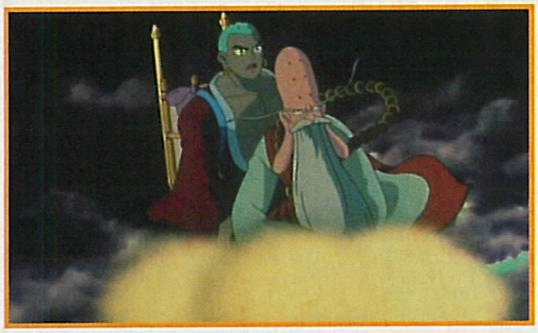
Avec Tsui Hark (l'initiateur original des films) et Andrew Chen aux commandes, le film d'animation adapté de cette série reprend ce même sujet émouvant. Le héros, Ning, un jeune garçon un peu naïf, est chargé de recouvrer des dettes dans des contrées reculées. Bien sûr, les lieux qu'il devra visiter sont réputés "maudits". Personne n'ose y mettre les pieds, en raison des nombreux esprits errant dans le coin. Dans son périple, Ning rencontrera une jolie revenante. Ils tomberont follement amoureux l'un de l'autre, malgré les barrières de leurs mondes respectifs. C'est donc un peu l'histoire du premier épisode que nous retrouvons, rajeunie et dépoussiérée. Sur un ton léger et comique, la qualité de l'animation et du graphisme est au rendez-vous. Le style nous dépayse des productions américaines et japonaises, grâce à une originalité sans bornes, des couleurs chatoyantes et toujours bien choisies, et surtout grâce une intrigue poignante. L'équipe de Tsui Hark a aussi fait intervenir des images de synthèse dans certaines séquences spectaculaires qui témoignent du talent des infographistes chinois.

Tous au cinéma !

Sorti il y a quatre ans environ à Hongkong, il était temps qu'il arrive en France. "Histoire de fantômes chinois", version dessin animé, honore le statut de chef-d'œuvre de la série. De plus, l'humour est bien plus poussé, surtout grâce aux pitreries de Lingot d'or, le petit chien trouillard du héros (que Tsui Hark, himself, avait doublé dans la version originale). Il reste tout de même beaucoup de références à la vie quotidienne de Hongkong ; et beaucoup ne comprendront pas certaines subtilités du langage ou des gestes employés. Le film est sorti le 20 décembre dans les salles françaises. Il y a fort à parier qu'il ne restera pas longtemps en exploitation. Alors, pour encourager cette excellente initiative cinématographique de la part du petit distributeur Steward, allez le voir en bande, que ce soit en version française ou sous-titrée !







TAOÏSTE MAIS PAS MAOÏSTE

Le film baigne complètement dans la culture chinoise, que peu d'Occidentaux connaissent. Cette culture mélange allégrement les religions bouddhiste, taoïste et animiste. Du bouddhisme, les divinités tel Bouddha jouent un rôle primordial. Du taoïsme, toute une batterie de croyances et de superstitions venues de la Chine ancestrale donnent vie aux mythes des fantômes et aux différentes façons de les neutraliser. Il y a aussi les porte-bonheur, et d'autres divinités bienfaisantes ou malignes. On rencontre encore aujourd'hui des traces de taoïsme chez les Chinois du monde entier comme, en France, les autels à l'entrée de nombreux restaurants chinois. Viennent enfin les cultes animistes, donnant volonté, âme et sentiments aux arbres, aux pierres et aux animaux. Dans le film, Ning sera donc mêlé à beaucoup d'événements et rencontrera de personnages sortis de cette culture, tels des bonzes experts en arts martiaux, des sorciers rivalisant de talent pour lancer leurs pouvoirs magiques, des esprits de la forêt pas vraiment bienveillants, et des fantômes aux formes variées. Dépaysement garanti !

DVD, EN IMPORT

Les trois épisodes des films originaux sont à présent disponibles en DVD, mais uniquement en import. En effet, aucun distributeur français n'a encore eu la bonne idée de les sortir sur notre territoire. En vedette, découvrez des acteurs hors du commun, à commencer par Leslie Cheung (qui joue aussi dans "Adieu ma concubine"), Joey Wang (présente dans les trois épisodes) et Tony Leung (à l'affiche actuellement dans "In the Mood for Love").

SONY 1.1

■ **Changement de nom.** Le jeu de rallye sur Playstation 2 de Sony ne s'appellera plus EVO Rallye, mais World Rallye Championship 2001. Ça nous en bouche un coin !

■ **Comparons.** Nous pestons tous contre la petite quantité de PS2 disponibles pour son lancement en France. Mais, en comparaison des débuts de la première Playstation, la situation n'est pas si catastrophique. A son lancement, seulement 22 000 PS1 étaient disponibles (au lieu des 70 000 annoncées pour la PS2), puis 50 000 un mois plus tard (au lieu de 150 000 aujourd'hui), et enfin 140 000 après quatre mois (au lieu des 400 000 prévues). Finalement, ce n'est pas si désastreux...

■ **Gift.** Développé par les Français d'Eko, ce jeu de plates-formes 3D qui vient de sortir sur PC sera aussi converti sur Playstation 2. Gift est déjà très apprécié pour ses qualités techniques et a bénéficié de la collaboration de l'un des dessinateurs BD les plus talentueux de l'histoire (selon Gia), Régis Loisel, qui a déjà signé les excellentes séries "La Quête de l'oiseau du temps" et "Peter Pan". D'ailleurs, le héros de Gift ressemble beaucoup au Fourreux, l'animal de compagnie de Pélisse (l'héroïne de "La Quête de l'oiseau du temps").

■ **Prix PS2.** La Playstation 2 est vendue très cher, ce n'est pas nouveau. Son prix a été fixé à 2 990 francs en France. En Angleterre, elle coûte 299 livres (soit environ 3 270 francs). En Allemagne, elle vaut 869 marks (soit environ 2 915 francs). Eh bien, finalement, et encore une fois, les Français ne sont pas les plus mal lotis...

Eidos, à suivre...

Eidos plane sur le succès. Trois de ses plus gros best-sellers auront des suites. Pour cette occasion, Consoles+ a été invité à San Francisco, la ville des Village People, pour la présentation de Soul Reaver 2 et Blood Omen 2 (au studio Crystal Dynamics), et Fear Effect 2 chez Eidos.

Kael

SOUL REAVER 2

Prévu pour la même date sur Playstation 2 et Dreamcast, Soul Reaver 2 est la suite directe du jeu d'action-aventure qui s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires à travers le monde (PS1, PC et DC confondus). Ceux qui ont terminé le premier volet ont été surpris par le dénouement. Kain, le super méchant, réussissait à s'enfuir dans une autre dimension grâce au Chronoplast.
Les rumeurs faisaient état d'un problème au sein de l'équipe de développement, qui l'avait obligée à scinder le titre en deux. En annonçant cette suite, le mal est réparé. Raziel, le héros si peu charismatique mais doté de pouvoirs impressionnants, reprend donc du service.
L'intégralité du jeu se déroule à Nosgoth, mais à des temps différents. Par chance, le Soul Reaver a conservé tous les pouvoirs acquis durant son aventure précédente, comme planer, escalader les murs, nager ou encore dévorer les esprits de ses adversaires.

Des nouveautés

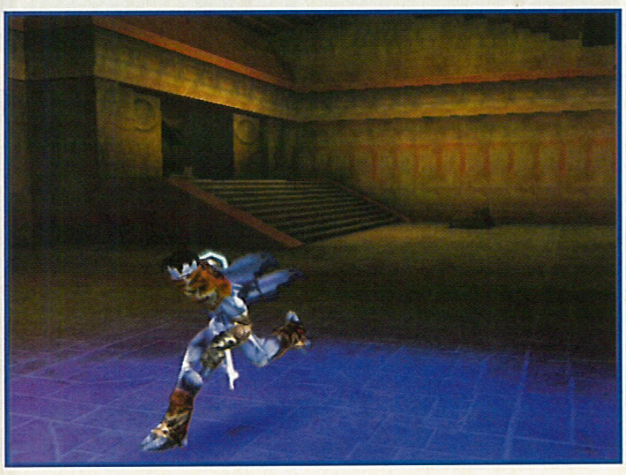
Pour cet épisode, il semble que les développeurs aient corsé la difficulté. Ainsi, les puzzles sont très nombreux et compliqués. Les mécanismes sont partout, et il faudra faire sans cesse des allers et retours entre divers points des mondes.
De nombreux ennemis viennent s'ajouter à ceux déjà présents dans Soul Reaver. Ils sont beaucoup plus hargneux, et ne lâcheront pas prise si facilement.
Comme son prédécesseur, cette mouture dispose d'un environnement très particulier et les niveaux "morphent" en temps réel, en passant du monde matériel au monde spectral. Au cours du jeu, Raziel récupérera de nouvelles armes et aptitudes, utilisant les forces élémentaires (eau, feu, glace, air...). Chacune aura son importance et son rôle à jouer dans l'accomplissement de cette quête.

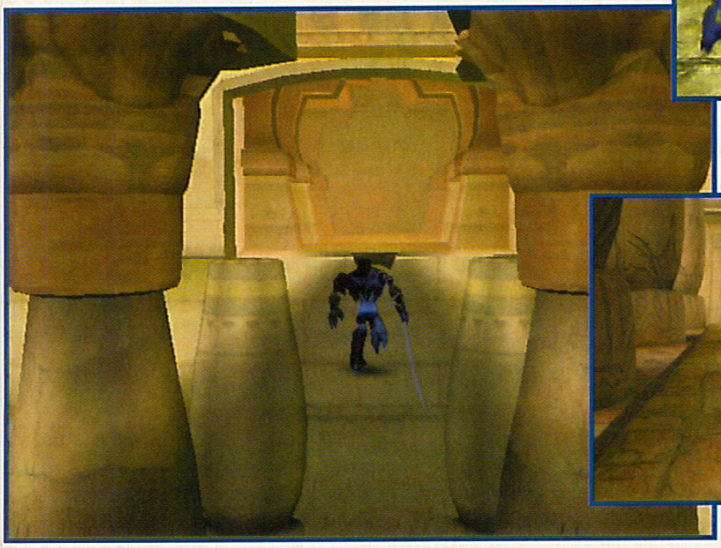
La surprise PS2

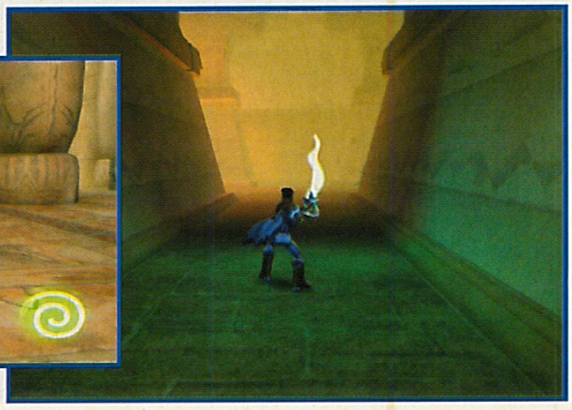
Graphiquement, on est très loin du premier épisode sur Playstation. Profitant de la puissance des consoles nouvelle génération, tout est immense dans le jeu. Explorer entièrement chaque pièce vous demandera du temps, beaucoup de temps. De leur côté, les personnages sont nettement plus détaillés. Par exemple, Raziel, est composé de 3 000 polygones. Soit six fois plus qu'avant. Les textures sont très variées et colorées. Et le tout tourne à 60 images par seconde.

Le top, niveau fluidité. La version que nous avons vue tournait sur Playstation 2. La surprise fut très agréable. Les défauts rencontrés dans les autres jeux de cette console n'ont plus cours ici. Les diagonales des polygones ne sont pas en escalier, et l'on ne constate aucun scintillement. Comme quoi, si les développeurs s'en donnent la peine, ils peuvent faire des merveilles. Possesseurs de Dreamcast, rassurez-vous. La version sur la console de Sega sera aussi réussie...

UN BESTIAIRE REDOUTABLE







FEAR EFFECT RETRO HELIX

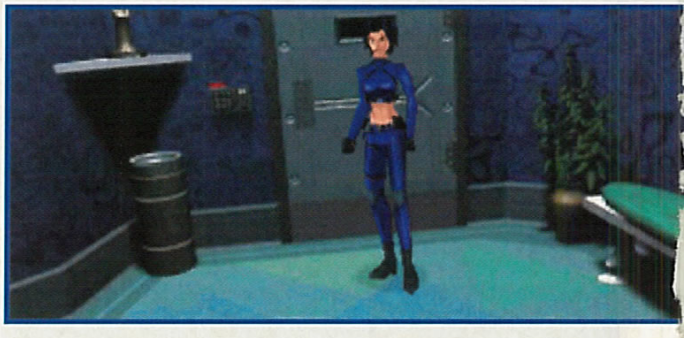
Fear Effect fut sans nul doute l'un des grands jeux de cette année 2000. Eidos souhaite vous faire vivre de manière beaucoup plus approfondie les aventures de la belle Hana et de ses compagnons de route. Ainsi, cette suite n'en est pas vraiment une. Dans ce titre, vous verrez ce qui s'est réellement passé avant le premier volet. C'est en quelque sorte à un "prologue" que vous aurez affaire. Durant votre parcours, vous saurez comment les héros se sont rencontrés. A l'époque, ce titre se démarquait des autres productions par sa qualité graphique. Fear Effect propose une 3D hors du commun, angulaire, qui ressemble un peu à celle de Jet Set Radio (Sega). Contrairement à l'opus précédent, celui-ci propose beaucoup plus d'énigmes. C'est une bonne chose, car le premier Fear Effect n'était pas très difficile.

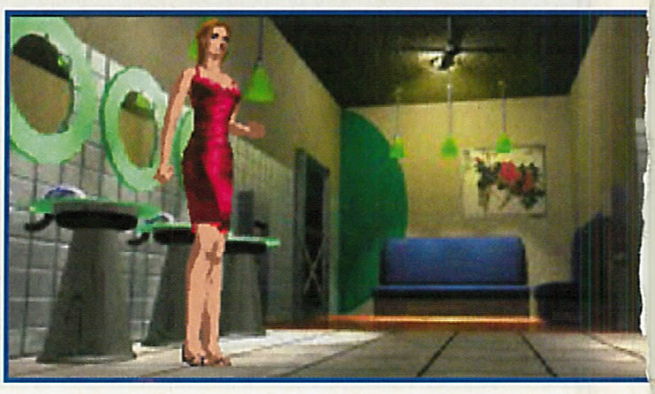
Du hot très soft

Les scènes cinématiques sont nombreuses et interviennent à chaque moment important de l'histoire et sans aucun moment d'attente. L'intégralité du jeu est réalisée de la même manière qu'un film. Le voile qui plane sur l'intrigue principale se lève donc de manière progressive. Pour information, la manipulation génétique est le centre de tous les phénomènes paranormaux qui vous entoureront. L'intelligence artificielle a été entièrement repensée. Ainsi, les ennemis sont extrêmement coriaces. Les robots ne vous attaquent que s'ils vous voient. Vous pourrez donc jouer les super espions, et agir en toute discrétion. Lara Croft a du souci à se faire. Les deux héroïnes de ce titre sont réellement sexy, et leurs tenues laissent présager du meilleur. Mais tout reste très soft afin de ne pas choquer l'Amérique puritaine ni Familles de France.

Quoi de neuf ?

Cette aventure se déroule dans un monde post-apocalyptique comme on le voit dans certains mangas ("Akira"). Les quatre héros de cette aventure passent par divers lieux très différents et éloignés. Hongkong, la cité de Xi'an en Chine, la tombe du premier empereur de Chine, pour finalement terminer sur "l'île montagneuse des immortels". Autant de places fortes qu'il faut explorer de fond en comble. Le jeu reste en gros le même. Mais de nouveaux mouvements et de nouvelles armes font leur apparition. Ces dernières sont classées en trois catégories. Les armes pour les combats au corps à corps (couteau), les armes à feu, il en existe onze. Quant à la dernière catégorie, elle regroupe trois armes pour le moins "explosives". Mais vous vous en doutez, elles sont très difficiles à obtenir. Enfin, on nous promet une aventure très longue, au moins trois fois plus que celle du premier volet (plus de vingt heures de jeu).





SAN FRANCISCO : VILLE OU SONY EST ROI

Ce voyage, à l'autre bout du monde, fut également l'occasion de visiter San Francisco. Sony est très présent dans cette ville. Dans la partie nord de la métropole se trouve un centre commercial entièrement dédié au groupe : le Metreon.

Haut de plusieurs étages, le Metreon est idéalement situé.

A l'intérieur, vous trouverez des tas de produit Playstation. Sauf bien sûr de la Play 2. Normal !

Des tas de bornes sont là pour vous permettre d'essayer toutes les nouveautés.

NOS QUATRE HÉROS

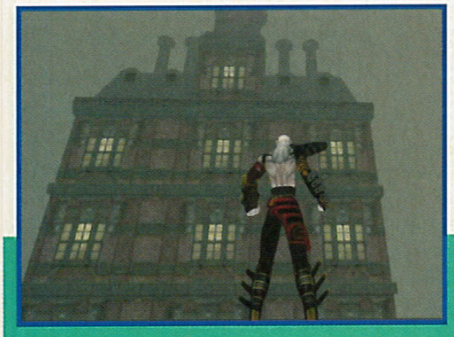
Durant l'aventure, vous serez amené à contrôler quatre personnages, deux filles et deux garçons. Vous retrouverez les trois héros de Fear Effect et une nouvelle recrue : une plantureuse blonde, Rain Qin.

Royce Glas.
C'est la tête pensante du groupe. Ancien commandant de l'armée américaine, c'est un expert des armes à feu, quel que soit leur type. Il est attiré par l'argent, mais possède tout de même le sens de la justice.

Rain Qin.
Nouvelle venue dans la bande, c'est également un personnage très énigmatique. Elle travaille dur et est experte dans plusieurs disciplines de combat. Hana est très attachée à elle.

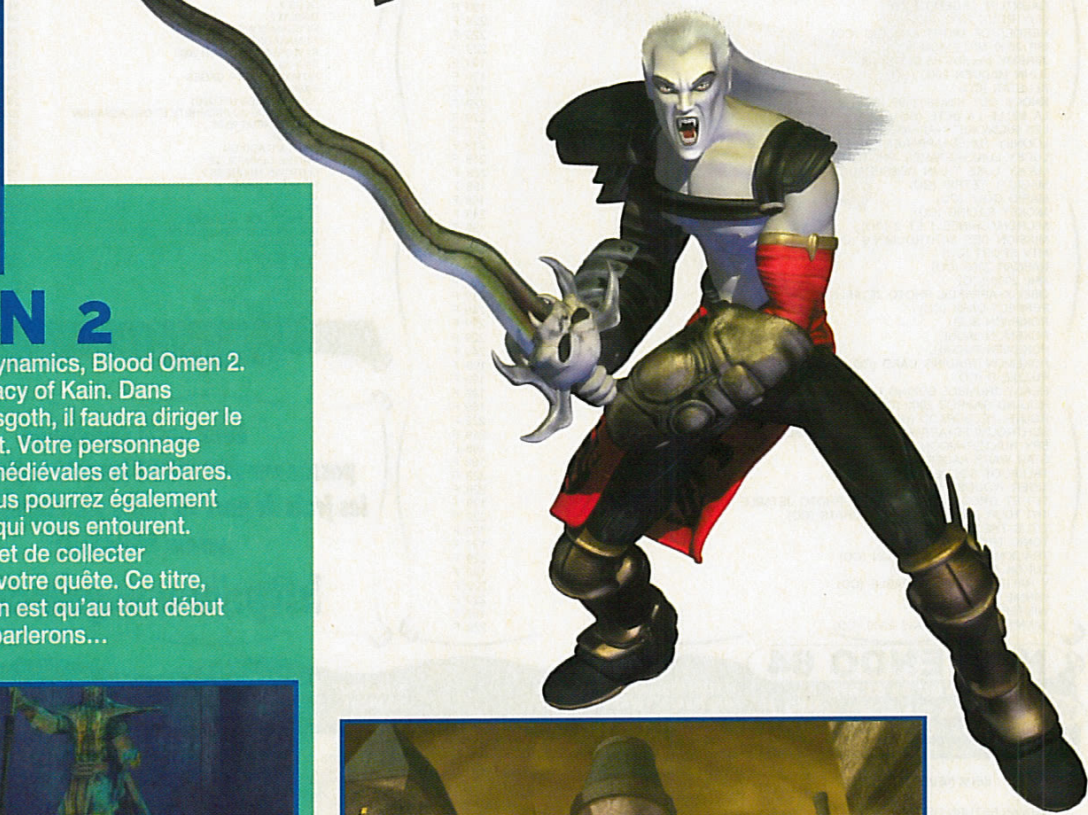
Hana Tsu-Vachel.
C'est le personnage principal. Elle est mi-française mi-chinoise. Cette ancienne fille de joie quitte son emploi de débauche pour devenir chasseuse de primes. C'est une pro du déguisement. Elle travaille dans ce milieu avec Deke et Glas.

Jacob Deke Decourt.
A voir son allure de golden boy américain, Jacob est un charmeur. Il s'en sert à outrance pour obtenir les informations dont il a besoin. Il travaille dur pour le plaisir, mais également pour devenir puissant.



BLOOD OMEN 2

Egalement en préparation chez Crystal Dynamics, Blood Omen 2. Il s'agit en fait de la variante RPG de Legacy of Kain. Dans un vaste monde entièrement en 3D, à Nosgoth, il faudra diriger le super méchant. Le jeu sera gore à souhait. Votre personnage pourra utiliser un large éventail d'armes médiévales et barbares. Le sang coulera à la moindre attaque. Vous pourrez également contrôler par la pensée les personnages qui vous entourent. Cela vous permettra de passer inaperçu, et de collecter suffisamment d'informations concernant votre quête. Ce titre, prévu sur Playstation 2 et Dreamcast, n'en est qu'au tout début de son développement. Nous vous en reparlerons...



ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR . (BLEU, JAUNE, ROUGE, VERT, VIOLET, VIOLET TRANSPARENT)	499 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL INCLUS 2000 CODES POKEMON	229 F
PACK: ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
PACK: ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
PACK: ALIM + MINI LIGHT + SAC + LINK + ADAPTATEUR ALUME-CIGARE (CO OU PO)	99 F
CABLE LINK (CO OU PO)	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F
MINI LIGHT (CO OU PO)	39 F
SMART COM (CO OU PO)	249 F

24 HEURES DU MANS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
720° SKATE BOARDING (CO)	149 F
ALICE AU PAYS DES MERVEILLES (CO)	249 F
ALERTE AUX MARTIENS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
ALERTE AUX MARTIENS 2 REVANCHE (CO)	229 F
ALLADIN (CO)	229 F
ARMY MEN (CO)	249 F
ASTERIX 3 +APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
ASTERIX ET OBELIX CONTRE CESAR (CO)	229 F
AUSTIN POWER 1 (CO)	199 F
AUSTIN POWER 2 (CO)	199 F
AZURE DERAMS (CO)	199 F
BATTLETANK (CO)	229 F
BREAK OUT (CO)	129 F
BUG'S ET LOLA +APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	199 F
BUG'S LIFE (CO)	199 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F
CASPER (CO)	199 F
CAT WOMAN (CO)	199 F
CENTIPEDE (CO)	129 F
COLLECTION VOL.2 à L'UNITE	229 F
DEFENDER+JOUST (CO)	169 F
DINOSAURE (CO)	229 F
DONALD (CO)	229 F
DONKEY KONG COUNTRY (CO)	249 F
DRIVER+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
DROP ZONE (CO)	149 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (CO)	229 F
FOUS DU VOLANT+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
GAUNTLET LEGEND (CO)	199 F
GUY ROUX 2000 (CO)	229 F
HEROES OF MIGHT & MAGIC (CO)	229 F
ISS 2000 MILLENIUM (CO)	229 F
JEREMY McGRATHS CROSS 00	199 F
JOHN MADDEN 2000 (CO)	199 F
KLUSTAR (CO)	169 F
KNOCK OUT KINGS 2000 (CO)	229 F
LA BELLE LA BETE (CO)	229 F
LES RAZMOKETS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
LOONEY TUNES+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
LUCKY LUKE+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
LUCKY LUKE TRAIN DESPERADOS (CO)	229 F
MAGICAL TETRIS (CO)	199 F
MARIO GOLF (CO)	199 F
MICKEY RACING (CO)	249 F
MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	199 F
MISSION DES SCHTROUMPFS (CO)	229 F
MTV SPORT (CO)	199 F
NASCAR 2000 (CO)	199 F
NHL 2000 (CO)	229 F
OBELIX+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
PERFECT DARK (CO)	249 F
POKEMON BLEU	229 F
POKEMON JAUNE	229 F
POKEMON PINBALL	249 F
POKEMON TRADING CARD (CO)	199 F
PUZZLE D (CO)	199 F
READY 2RUMBLE BOXING (CO)	199 F
ROLAND GARROS 2000 (CO)	169 F
ROUTE D'ELDORADO (CO)	229 F
SCHTROUMPFS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
SPY HUNTER+MOON PATROL (CO)	169 F
STAR WARS RACER (CO)	199 F
TELEFOOT SOCCER (CO)	229 F
TIGER WOODS PGA 2000 (CO)	229 F
TITI ET GROS MINET+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	199 F
TITI TOUR DU MONDE EN 80 CHATS (CO)	229 F
TITUS THE FOX (CO)	199 F
TONIC TROUBBLE (CO)	199 F
TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
V RALLY+APPAREIL JETABLE (CO)	229 F
WINNIE L'OURSON (CO)	229 F
WINTER GAMES(CO)	169 F
YANNICK NOAH TENNIS 2000 (CO)	229 F

NEW POKEMON

POKEMON PIKACHU	149 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (G.M)	129 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (M.M)	99 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (R.M)	69 F
K7 VIDEO POKEMON VOL: 1 à 6 L'UNITE	99 F
DVD POKEMON VOL: 1 à 6 L'UNITE	199 F

LES JEUX DE CARTES POKEMON

LE STARTER (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75 F
LE DECKS (MINIMUN PAR 3) L'UNITE	75 F
LE BOOSTER (MINIMUM PAR 5) L'UNITE	25 F
LE BOOSTER JUNGLE (MINIMUM PAR 5) L'UNITE	25 F
LE STARTER JUNGLE (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75 F
CLASSEUR POKEMON (GRAND MODELE)	99 F
CLASSEUR POKEMON (PETIT MODELE)	69 F
ETUI + 60 POCHETTES PLASTIQUES	75 F
BOITE DE RANGEMENT	30 F

PELUCHES POKEMON

PELUCHE POKEMON	79 F
PELUCHE DE LUXE POKEMON	149 F
MINI PELUCHE POKEMON	79 F

MONTRES POKEMON

REF: 19256, REF: 19622	69 F
REF: 19679, REF: 19624, REF: 19955, REF: 19850	99 F
REF: 19623	89 F
REVEIL PIKACHU	99 F
PENDULE AVEC BALANCIERS POKEMON	199 F
HORLOGE POKEMON	149 F

AUTRE

PORTE-CLES LUMINEUX	59 F
PORTE-CLE PARLANT	69 F
TIRELIRE POKEMON	169 F
MONOPOLY POKEMON	449 F
YAHTZEE POKEMON	99 F
POKEMON COMBAT DE PIECES	79 F
POKEMON MAITRE DRESSEUR	299 F
SUPER BALLES REBONDISSANTES	25 F

CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE AU
TEL: 03.20.90.72.22 OU 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23

PC

AGE OF EMPIRE 2	349 F
AGE OF EMPIRE CONQUEROR ADD ON	279 F
BALDUR'S GATE 2	369 F
C&C RED ALERT 2	349 F
CRIMSON SKIES	349 F
DEUS X	349 F
DIABLO 2	349 F
F1 CHAMPIONSHIP 2000	299 F
F1 MANAGER 2000	299 F
F1 WORLD GP SAISON 2000	299 F
FIFA 2001	299 F
HITMAN TUEUR A GAGES	299 F
INSANE	299 F
JOHN MADDEN NFL 2001	299 F
LA LEGENDE DU PROPHETE ET DE L'ASSASSIN	329 F
L'ENTRAINEUR 00/01	329 F
LES SIMS	329 F
LES SIMS ADD ON	169 F
MAITRE OLYMPIA -2E	299 F
MIDTOWN MADNESS 2	299 F
MONKEY ISLAND	329 F
NBA 2001	299 F
NHL 2001	299 F
RESIDENT EVIL NEMESIS	329 F
ROLLER COASTER GOLD EDITION	349 F
RUGBY 2001	299 F
STAR PEACE	269 F
STARTOPIA	329 F
SUDDEN STRIKE	349 F
THANDOR	329 F
TIGER PGA TOUR 2001	299 F
TOMBRAIDER 5	299 F

PROMO PC

BALDUR'S GATE WHITE	99 F
BREAK OUT	99 F
FROGGER 2	199 F
GALADA	99 F
KOL 2000 CIVILISATION 2	99 F
KOL 2000 DELTA FORCE	99 F
KOL 2000 REBEL ASSAUT+DARK+XWING	99 F
KOL 2000 SAM+DOTT+OUTLAW	99 F
KOL 2000 SETTLERS 3	99 F
KOL 2000 SW EPISODE 1 RACER	99 F
KOL TIGNES SNOW WAVE	99 F
KOL X WING ALLIANCE	99 F
PACMAN	199 F
RAINBOW SIX GOLD PACK	149 F
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	199 F
RAINBOW SIX URBAN OPERATION	129 F
TLJ+DARK EARTH	199 F
TOUCHE COULE 2	199 F

2 JEUX ACHETES HORS PROMOS = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

Pour toute commande passée sur INTERNET jusqu'à la fin février, les frais de port en vente par correspondance seront "GRATUIT"

http://www.games.fr

LISTE SUR DEMANDE POUR SATURN, 3 DO, NEO GEO CD , NEO GEO POCKET, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, DVD.

NINTENDO 64

NEW NINTENDO 64 SERIE LIMITEE PIKACHU 799 F
NINTENDO 64 COULEUR 649 F
NINTENDO 64+F1 WORLD G.P 749 F

ACTION REPLAY PRO	399 F	RALLONGE MANETTE	49 F	MEMORY CARD 4X	129 F	EXTENSION DE MEMOIRE	199 F
FORCE PACK VIBREUR	99 F	MANETTE	199 F	MANETTE+FORCE PACK	149 F	TRANSFER PAK	129 F
VOLANT+PEDALIER	269 F	MEMORY CARD	49 F	GAME BOOSTER	349 F		

JEUX NEUFS EUROPEENS

BATMAN RETURN OF THE JOKER	399 F
BLUES BROTHER 2000	369 F
BUST A MOVE 2	249 F
CASTLEVANIA 3D	299 F
CYBER TIGER	399 F
DAFFY DUCK	349 F
DIDDY KONG RACING	299 F
DONKEY KONG 64	299 F
DONALD	299 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR	399 F
EARTHWORM JIM 3D	299 F
F1 RACING 99	399 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2	299 F
F-ZERO X	299 F
HERCULES	369 F
JAMES BOND LE MONDE NE SUFFIT PAS	399 F
ISS 2000	399 F
JET FORCE GEMINI	399 F
LODE RUNNER	249 F
MARIO GOLF	399 F
MARIO PARTY 2	399 F
MARIO TENNIS	399 F
MICKEY'S SPEED WAY	499 F
MICRO MACHINE TURBO	249 F
NBA JAM 99	349 F
NBA PRO 2000 IN THE ZONE	369 F
NBA JAM 2000	399 F
POKEMON SNAP	449 F
POKEMON STADIUM +TRANSFER PAK	469 F
PERFECT DARK	399 F
RAZMOKETS A PARIS	399 F
RIDGE RACER 64	349 F
ROCKET	299 F
SOUTH PARK LUV SHACK	299 F
SUPER MARIO KART	249 F
TARZAN	349 F
TARZAN+MAGICAL TETRIS	399 F
TOM ET JERRY	399 F
TONIC TROUBLE	199 F
TRACK'N FIELD GAMES	399 F
TUROK 2	299 F
TUROK RAGE WARS	399 F
WETRIX	249 F
WWF ATITTUDE	299 F
WWF WARZONE	299 F
ZELDA	349 F
ZELDA MASK	499 F

PROMO N64

BEETLEMANIA RALLY	169 F	EXTREME G	149 F	FORSAKEN	199 F	MK MYTHOLOGIES	149 F	ROBOTRON X	99 F
BOMBERMAN HEROES	199 F	EXTREME G2	199 F	GEX 64	99 F	NBA LIVE 99	129 F	TETRISPHERE	199 F
CHOPPER ATTACK	99 F	F1 POLE POSITION	199 F	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	QUAKE	99 F	V-RALLY 99	199 F
DOOM	129 F	F1 WORLD G.P	249 F	HOT WHEELS TURBO	299 F	NHL BREAKWAY 99	199 F		

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION II + 1 MANETTE+ 100 F DE BON D'ACHAT* 2990 FRS
*1 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

AQUA AQUA WATRIX 2	299 F
ARMORED CORE	429 F
BILLARDS MASTER	N.C.
COOL POOD	N.C.
DEAD OR ALIVE 2 : HARDCORE	399 F
DISNEY'S DINOSAUR	429 F
DONALD	429 F
DRIVING EMOTION TYRES	429 F
DYNASTY WARRIORS 2	399 F
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING	429 F
ETERNAL RING	N.C.
EVERGRACE	N.C.
EVIL TWIN	449 F
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	429 F
F1 WORLD GRAND PRIX	N.C.
F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP	429 F
FANTAVISIO	399 F
FIFA 2001	449 F
GRADUIS 3&4	429 F
H 30 SURFING	N.C.
ISS	429 F
JET ION	N.C.
JOHN MADDEN NFL 2001	449 F
KENGO	N.C.
KESSEN	429 F
MIDNIGHT CLUB	399 F
NBA 2001	429 F
NHL 2001	449 F
ORPHEN	399 F
PRO RC REVENGE	349 F
RAYMAN REVOLUTION	429 F
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	449 F
RIDGE RACER V	399 F
SIDEWINDER	N.C.
SILENT SCOPE 2	429 F
SKY SURFERS	N.C.
SMUGGLERS RUN	399 F
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	449 F
STREET FIGHTER Ex3	N.C.
STAR WARS STAR FIGHTER	449 F
STUNT GP	N.C.
SUMMONER	N.C.
SUPER BUST A MOVE	299 F
SWING AWAY GOLF	N.C.
TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F
THEME PARK WORLD	429 F
TIMESPLITTERS	449 F
TO GEAR DAREDEVIL	N.C.
TOKYO HIGHWAY CHAL2	429 F
TOP GUN	N.C.
TRACK AND FIELD	429 F
TYPE S	N.C.
WILD WILD RACING	399 F
X SQUAD	429 F

MEUBLE DE RANGEMENT	199 F
CARTE MEMOIRE	299 F
CARTE MEMOIRE 8 MEG	299 F
MANETTE	199 F
MANETTE VIBRANT COLORIS MC	99F
(MANETTE PSX COMPATIBLE PS2)	
VOLANT MC 2	499 F
TELECOMMANDE DVD	99 F
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD	199 F
(magnétoscope; télévision.)	

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

NEW

PS ONE
+ 100 F de bon d'achat
PRECOMMANDER DES MAINTENANT UN CADEAU VOUS SERA OFFERT.
790 F
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))
ECRAN LCD COULEUR POUR PS ONE 990 F

VOLANT+PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE	269 F
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F
VOLANT + PEDALIER act labs + C.PSX	599 F
VOLANT + PEDALIER NC 2	499 F
SIEGE BACQUET	799 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F

ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F
MANETTE TURBO	49 F
MANETTE DUAL SHOCK	199 F
MANETTE ANALOGIQUE	99 F
VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F
RALLONGE MANETTE	49 F
PACK DE VIBRATION	99 F
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	49 F
CARTE MEMOIRE 30 BLOCS	59 F
CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F

PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
PRISE PERITEL RGB	49 F
V.G.A BOX	499 F
VIRTUAL GUN	249 F
CABLE DE LIAISON	99 F
GAME BOOSTER	399 F
COQUE PSX COULEUR (SERIE: 5000 A 9000)	99 F
SKATESTATION	499 F
MOTOBIKE	299 F
MEUBLE BOIS + TIROIR	169 F
VOLANT DOUBLE FORCE	199 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

007 RACING	349 F
ACTION MAN	199 F
ALIEN RESSURECTION	369 F
BALLISTIC	99 F
BEACH VOLLEY CLUB	199 F
BEETMANIA+DJ CONTROLLER PAD	399 F
BLADE	299 F
BLOOD LINES	249 F
BRUNSWICK PRO BOWLING 2	299 F
BUGS BUNNY & TAZMANIA	199 F
CAESAR PALACE 2000	299 F
CAPCOM GENERATION	199 F
CHASE THE EXPRESS	299 F
CHICKEN RUN	299 F
COLIN McRAE RALLY 2	299 F
COOL BOARDERS 4	299 F
CRASH BASH	299 F
DAVE MIRRA	299 F
DE SANG FROID	349 F
DESTRUCTION DERBY RAW	299 F
DIE HARD TRILOGY 2	369 F
DIGIMON WORLD	299 F
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F
DINO CRISIS 2	299 F
DINOSAURE	299 F
DISNEY'S ALLADIN	299 F
DONALD	299 F
DRIVER 2	299 F
ERGHEIZ	299 F
F1 WORLD GRAND PRIX	249 F
FIFA 2001	369 F
FIGHTING FORCE 2	359 F
GAUNTLET LEGEND	299 F
GRIND SESSION	299 F
GERRY LOPEZ SURF RIDERS2	199 F
GUNGAGE	199 F
HUGO 2	299 F
ISS PRO EVOLUTION	369 F
ISS 2000	299 F
INFESTATION	219 F
JAMES BOND LE MONDE NE SUFFIT PAS	349 F
JEREMY MC GRATH VS PASTRAMA	249 F
JOHN MADDEN 2001	349 F
KO KING 2001	349 F
KOUDELKA	299 F
LA PETITE SIRENE 2	299 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F
LEGEND OF LEGAIA	199 F
LEGO ROCK RAIDERS	199 F
LEGO RACERS	199 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
LE MONDE DES BLEUS 2	299 F
LEGEND OF DRAGON	369 F
LNF 2000/01	299 F
LOUVRE: ULTIME MALEDICTION	299 F
MEDAL OF HONOR 2 RESISTANCE	369 F
MEDIEVIL 2	199 F
MOTO RACER WORLD TOUR	299 F
MIKE TYSON	299 F
MISS PAC MAN	299 F
MUMMY	299 F
NASCAR 2000	299 F
NBA 2001	369 F
NFL EXTREME	199 F
NHL 2001	349 F
NHL PRO 2000	369 F
NIGHTMARE CREATURE 2	299 F
PARASITE EVE 2	299 F
PARIS MARSEILLE RACING	199 F
PGA TIGER TOUR 2001	349 F
POOL ACADEMY	219 F
PREMIER MANAGER 98	199 F
RAYMAN 2	299 F
RAZMOKETS A PARIS	299 F
READY TO RUMBLE 2	299 F
RESIDENT EVIL 3	369 F
REVOLT 2	299 F
RONIN BLADE	299 F
SAGA FRONTIER 2	369 F
SCHTROUMPFS RACING	299 F
SPIN JAM	199 F
SPYRO3	299 F
STAR WARS DEMOLITION	299 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F
STRIDER	299 F
SYDNEY 2000	329 F
SYPHON FILTER 2	299 F
TEAM BODDIES	299 F
TIGER PGA TOUR 2001	349 F
TINY TANK	299 F
TOCA WORLD TOURING CARS	299 F
TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
TOMB RAIDER 4	249 F
TOMB RAIDER 5	299 F
TONY HAWK PRO SKATER 2	299 F
TOONESTEIN LE CHATEAU	299 F
TOSHIDEN 4	299 F
TRACK'N FIELD 2	369 F
UEFA 2000	369 F
URBAN CHAOS	369 F
VAMPIRE HUNTER D	369 F
VANISHING POINT	299 F
VICTORY BOXING 3	349 F
WAR OF THE WORLD	349 F
WCW BACK STAGE ASSAULT	349 F
WORLD MAGICAL RACING	349 F
WILD ARMS	249 F
WWF SMACK DOWN 2	299 F
X-MEN MUTANT ACADEMY	199 F

PROMO PSX

ALUNDRA 2	199 F
ARMORINES	169 F
ASTERIX	169 F
AZTEQUE	199 F
BATTLE SPORT	79 F
BEST OF ABE ODYSSE	99 F
CASTROL HONDA SUPERBIKE	99 F
C.C. ALERTE ROUGE	99 F
CENTIPEDE	169 F
COLIN McRAE RALLY	169 F
CRASH TEAM RACING PLATINIUM	169 F
CROC 1 CLASSIC	99 F
COUPE DU MONDE 98	99 F
DIE HARD 1 CLASSIC	99 F
DINO CRISIS	169 F
FIFA 98	99 F
FIFA 99	169 F
FINAL FANTASY VII	149 F
FINAL FANTASY VIII	149 F
FORMULA ONE 97	149 F
FORMULA ONE 98	149 F
FORMULA ONE 99	149 F
FORSAKEN	99 F
G-POLICE	99 F
GRAN TURISMO	149 F
GRAN TURISMO 2	169 F
GRID RUN	99 F
HERCULE	149 F
HUGO 3	199 F
IRON BLOOD	99 F
ISS PRO	149 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
LES 24 HEURES DU MANS	99 F
LES FOUS DU VOLANTS	169 F
LES SCHTROUMPFS	169 F
LOONEY TUNES RACING	199 F
LUCKY LUCKE	169 F
MAGIC CARPET	99 F
MEDAL OF HONOR	169 F
MEDIEVIL	149 F
MICKEY	149 F
MONACO G.P 2	99 F
MOTO RACER	149 F
MOTO RACER 2	169 F
MULAN	99 F
MUPPET MONSTER ADVENTURE	199 F
NASCAR 99	99 F
NBA LIVE 99	129 F
NEED FOR SPEED 4	169 F
PITFALL 3D	99 F
POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION	99 F
RIDGE RACER 4	149 F
RESIDENT EVIL BUDGET	99 F
REVOLUTION X	79 F
ROCK'N ROLL RACING 2	99 F
SILENT HILL	169 F
SPEED FREAKS	99 F
SPYRO	149 F
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
STREET SKATER CLASSIC	99 F
TAIL CONCERTO	149 F
TARZAN	169 F
TOCA TOURING CAR 2	169 F
TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	199 F
TOMB RAIDER CLASSIC	99 F
TOMORROW NEVER DIES	169 F
TOY STORY 2	169 F
TUNEL B1	99 F
ULTIMATE FIGHTING CHAMP	199 F
V-RALLY	99 F
V-RALLY 2	169 F

DREAMCAST

CONSOLE + TOMB RAIDER + SONIC
+ 1 PAD 1699 F

ACTION REPLAY PRO CDX	349 F	JOYSTICK ARCADE	399 F	MANETTE (MC)	179 F	VIBREUR	199 F
CLAVIER	249 F	GUN (MC)	249 F	RALLONGE MANETTE	89 F	VOLANT	499 F
FORCE PACK MC	129 F	MANETTE	199 F	VMS	199 F	VOLANT MC 2	549 F
MEMORY CARD MAD CATZ	99 F	TWIN PACK MEMORY CARD+ 1 PAD 299 F		SOURIS	179 F		

102 DALMATIENS	379 F
4 X 4 EVOLUTION	299 F
ARMY MEN SARGES HEROES	379 F
CAESAR PALACE 2000	379 F
CHICKEN RUN	379 F
COLIN MC RAE RALLY 2	379 F
CRAZY TAXI	379 F
DAVE MIRRA	379 F
DEAD OR ALIVE 2	379 F
DEEP FIGHTER	379 F
DINO CRISIS	379 F
DINOSAURE	379 F
DISNEY MAGICAL RACING	379 F
DRAGON RIDERS	379 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	379 F
EXTREME SPORT	369 F
F1 RACING CHAMPIONSHIP	379 F
F1 WORLD GP 2	379 F
FERRARI 355 CHALLENGE	379 F
FIGHTING FORCE 2	299 F
GRANDIA 2	379 F
GTA 2	379 F
HALF LIFE	379 F
HEROES 3	379 F
HOUSE OF THE DEAD 2	299 F
IGI	379 F
JET SET RADIO	379 F
KISS PSYCHO CIRCUS	379 F
LES 24 HEURES DU MANS	299 F
MARVEL VS CAPCOM 2	379 F
MORTAL KOMBAT GOLD	299 F
MSR	379 F
MTV SPORT: SKATE BOARDING	349 F
NFL QUATERBACK 2000	379 F
NHL 2K	379 F
NIGHTMARE CREATURE 2	379 F
PHANTASY STAR ON LINE	379 F
POD 2	379 F
QUAKE ARENA 3	379 F
RAILROAD TYCOON 2	379 F
RAYMAN 2	379 F
RECORD OF LODOSS WAR	379 F
RE-VOLT	299 F
READY 2 RUMBLE ROUND	379 F
READY TO RUMBLE	349 F
RESIDENT EVIL 2	329 F
RESIDENT EVIL 3	379 F
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	379 F
SAMBA DE AMIGO	379 F
SEGA GT	379 F
SF3 THIRD STRIKE	379 F
SHENMUE	379 F
SILENT SCOPE	379 F
SNK VS CAPCOM	379 F
SNOW CROSS RACING CHAMP	349 F
SOLDIER OF FORTUNE	379 F
SOUL FIGHTER	299 F
SPACE RACER	299 F
STAR LANCER	349 F
STAR WARS Ep1 JEDI BATTLES	379 F
STAR WARS RACER	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
STREET FIGHTER 3 W.IMPACT	379 F
SURF ROCKER RACER	349 F
SUPERCROSS 2000	379 F
SUPER RUNABOUT	379 F
SYDNEY 2000	379 F
TAXI 2	379 F
THE GRINCH	379 F
THE MUMMY	379 F
TIME STALKERS	379 F
TOKYO HIGHWAY CHAL 2	349 F
TOMB RAIDER 4	379 F
TOMB RAIDER 5 CHRONICLE	379 F
TONY HAWK 2 PRO SKATER	379 F
TOY RACER	379 F
TOY STORY 2	379 F
UEFA DREAM SOCCER	379 F
UEFA STRIKER	299 F
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	379 F
VANISHING POINT	379 F
VIRTUA ATHLETE	379 F
VIRTUA TENNIS	349 F
WORLD WIDE SOCCER 2001	379 F
WORMS WORLD PARTY	379 F
WWF ROYAL RUMBLE	369 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3
PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43
VANNES 02 97 42 66 91

GAME'S
REGION PARISIENNE
PARL 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S
NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S
AUTRES
LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 91 73 33
REIMS 03 26 88 24 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX — PRIX

Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou por Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)
TOTAL A PAYER

Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom :..... Prénom :.....
N° Client(si déjà client):..... Age : ..... Ans Téléphone :.....
Adresse :.....
.....
Code Postal:..... Ville:..... Signature:

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash
☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: _ _/_ _ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

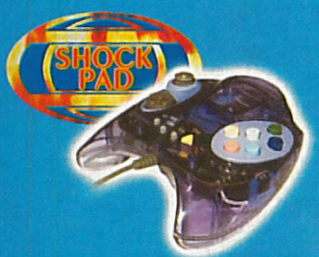
WWW.ECLECTIC-VG.COM
Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55

AVIS AUX PROFESSIONNELS

ECLECTIC Multimedia

La folie des nouvelles consoles!

Sur Dreamcast



Manette + Vibreur 2 en 1

Adaptateur de claviers PC, de manettes PSX, de manettes Saturn 3 en 1

Emulateur de jeux PSX
Bientôt! Tél!

La gamme de Memory Cards Dreamcast la plus large d'Europe!

DC MEM CARDS
1M, 2M, 4M

DC LINK MEM CARD 4M
Connectable au PC pour échange de sauvegardes

DC RUMBLE MEM CARD 4M
Carte mémoire + Vibreur 2 en 1

Sur PSOne

Moniteur TFT PSOne
Une révolution!

Transformez votre PSOne en vraie console transportable avec cet écran TFT de haute qualité. Idéal avec le câble de connection sur "allume-cigare" bientôt disponible aussi!

Sur PLAYSTATION 2

Manette PS2 avec des gâchettes VRAIMENT analogique.
Fonctions "Turbo" et "programmation" ajoutées.

Permet de tenir la PS2 à la verticale.
Possibilité d'ajuster les dimensions en largeur pour ajout de périphériques (HDD etc.)
Tiroirs de rangements pour Memory Cards, CD, DVD etc.

Télécommande au design sympa pour faciliter la lecture de films DVD.

Le Service ECLECTIC

- Gamme d'accessoires complète, originale et de qualité.
  Demandez notre catalogue complet !
- Import direct d'usines asiatiques
- Stocks Permanents *
- Facilités de paiement **
- Une équipe de commerciaux à VOTRE écoute
- " Packaging " Multilingue professionnel
- Produits garantis 1 an
- Centres d'envoi implantés en Belgique et en France
- Envois internationaux quotidiens dans les DOM-TOM, sur le continent Africain, en Suisse, en Italie et en Espagne
- Bientôt : un site internet dédié spécialement aux revendeurs

Vous recherchez nos produits au détail? Ils sont disponibles chez:

Virgin MEGASTORE
addon
START GAMES
www.start-games.com
Alliance Multimédia NEXT GENERATION
STACK GAMES ACHAT-VENTE-ECHANGE
Absolute games

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.
* Sous réserve de nos stocks disponibles
** Sous réserve d'acceptation du dossier par notre partenaire gestionnaire de créances

TESTS

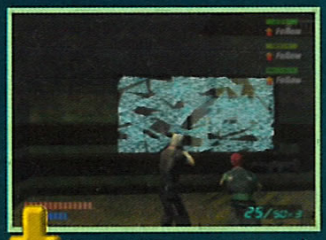
Entre deux petits toasts pendant les fêtes de Noël, allez faire un tour dans le monde virtuel des jeux vidéo. C'est encore de la balle ce mois-ci ! En illustration, reposez-vous avec Legend of Dragoon, avant d'attaquer les frénétiques Samba de Amigo (qui a conquis toute la rédaction, sauf AHL...), Sonic Shuffle et Banjo Tooie ! Avec tout ça, les vacances vont encore y passer...

X-SQUAD

X-Squad vous évoquera certainement un mélange de Syphon Filter, Quake 3 et Rainbow Six. Autrement dit, vous allez diriger (en finesse !) un commando chargé d'accomplir des missions dans une discrétion très relative. Même si rien ne semble nouveau, l'intérêt se situe ici dans les petits détails.

EFFETS SPÉCIAUX

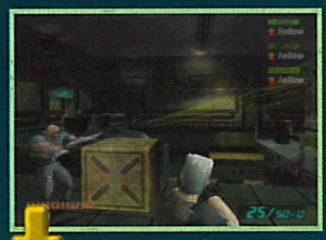
Les effets d'éclairage, de tir et de destruction ont été particulièrement travaillés. En effet, le graphisme compte énormément dans ce jeu d'action au scénario sans intérêt et au role-play inexistant. La caméra suit toujours correctement les événements, en vous faisant profiter au mieux des décors, qui, d'ailleurs, répercutent les dégâts si vous loupez votre cible.



Si vous tirez sur un vitrage, il vole tout naturellement en éclats.

Cette arme laser a dû être récupérée sur une soucoupe volante !

Un éclairage complexe forme des halos lumineux sur votre écran.



Vos équipiers utilisent aussi des balles traçantes.

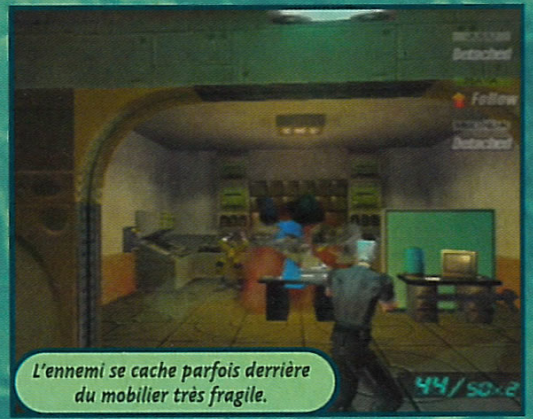
En l'an 2037, vous incarnez un dénommé Ash, leader du petit groupe paramilitaire X-Squad. Dans cette aventure, trois équipiers aux capacités différentes vous sont attribués : Maya (renseignements et informatique), Judd (reconnaissance et armement lourd) et Melinda (surveillance et tir). Les missions visent principalement à la récupération du projet gouvernemental top secret Médusa. Sur le terrain, la gestion du commando se fait en donnant un ordre simple à chaque élément : suivre, partir en reconnaissance, attaquer, garder ses distances ou rester sur place. Une ligne de conduite générale est aussi à préciser, mettant l'accent sur l'attaque ou la défense. Par contre, il s'avère impossible de prendre le contrôle direct de ses équipiers. Heureusement, leur intelligence artificielle reste correcte en toutes circonstances.

Le feu de l'action

Votre personnage principal dispose d'une panoplie de mouvements très étendue. Il peut "straffer" à droite et à gauche, rouler dans chaque direction, grimper, s'accroupir, se pencher et pivoter à 180°. Côté équipement, on trouve les éternels kits de soin, divers détecteurs de mouvements, et bien sûr beaucoup d'armes et de munitions. Un champ de force à trois niveaux remplace quant à lui le gilet pare-balles. Pour le tir, il est préférable de conserver la croix de visée et le repérage automatique.

Solde et médailles

Une vingtaine d'armes peuvent être rassemblées au fil du jeu. Cela va du pistolet au lance-roquettes, en passant par les fusils d'assaut, la rotative, les riotguns, le lance-flammes et même les lasers. On note aussi la présence de fusil à lunette ouvrant le mode Sniper. Dans des milieux urbains assez variés, vous rencontrerez des adversaires parfois bien équipés et des armes automatisées. Les boss, eux, se présentent sous diverses formes : chef lourdement armé, tank, robot araignée et équipe semblable à la vôtre. En fonction de vos performances en mission, un certain nombre de points vous est attribué. Ces points permettent d'acheter de l'équipement pour la mission suivante et s'additionnent pour vous décerner un grade à la fin du jeu. Si vous atteignez les 20 000 points, vous serez "master" et gagnerez la totalité des armes, le plein de munitions, le radar, ainsi que le bouclier de niveau 3. Bon courage !



L'ennemi se cache parfois derrière du mobilier très fragile.

AVIS OUI, MAIS...

X-Squad est un titre bourrin plutôt sympa, avec de bons et de mauvais côtés. Le principe, très Doom-like, qui consiste à se tracer une route dans des niveaux labyrinthiques truffés d'ennemis, reste classique. On appréciera surtout les beaux effets lumineux dans les décors et la gestion aisée du commando. Hélas, la prise en main du personnage laisse à désirer à cause d'un pad mal configuré. Une option clavier-souris rendrait ce jeu beaucoup plus agréable à manier et l'on se passerait ainsi d'un auto-lock un peu énervant.

ARIOCH

HELP !

Au début, quelques salles d'entraînement vous aident un peu à prendre le perso en main. Mais ensuite, vous aurez intérêt à faire le nettoyage complet pour récupérer un maximum de munitions sur l'ennemi et quelques items dans les zones cachées. Les armes, les packs d'énergie et de soin n'abondent pas vraiment sur le terrain. Il faut donc les acheter hors mission, sans négliger l'inventaire de vos équipiers. De ce fait, privilégiez des approches tactiques pour gagner un maximum de points d'achat.

Pas d'énigmes. On vous demande juste de presser des boutons pour ouvrir des portes et réactiver des ascenseurs.

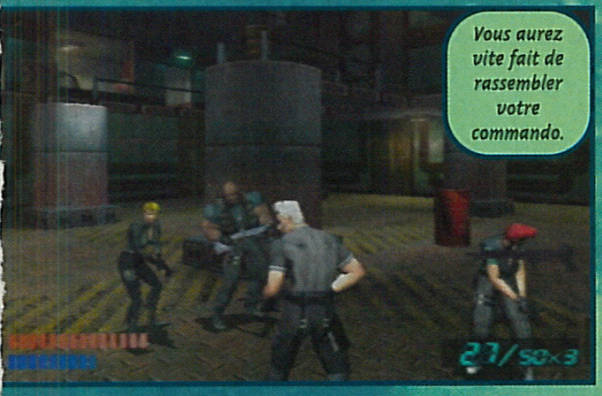
Une carte aussi mal détaillée ne sert finalement à rien.

Acheter une arme lourde permet d'atteindre des adversaires retranchés.

Attention ! A chaque arme du jeu correspond une munition spécifique !

Un superbe effet métal se produit quand le bouclier d'énergie est touché.

Le premier boss utilise un lance-flammes et un bouclier niveau 3.



Vous aurez vite fait de rassembler votre commando.

Le garde se prend des impacts, les douilles volent, mais, il n'y a pas de sang !

Dans les cinématiques, les personnages ne disposent pas d'un visage très expressif.

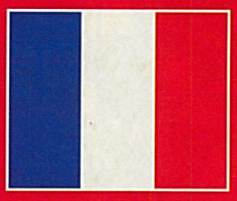
Le fusil à éclairs permet un nettoyage rapide des salles grâce aux ricochets.

AVIS OUI !

X-Squad dispose d'excellents graphismes. Ce titre fait partie de ceux qui exploitent correctement les capacités de la Playstation 2.

Ce jeu est un bon défouloir. Il reprend en gros le même principe que les Doom-like : il faut foncer comme un malade et blaster tout ce qui bouge. Ce n'est pas très difficile, mais c'est tout de même bien fun. Les armes sont très variées et dévastatrices. Enfin, le fait de pouvoir alterner quatre personnages et de leur affecter une action (attendre, attaquer, suivre...) ajoute une touche de stratégie au jeu.

KAEL



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SQUARE
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 84%

Des scènes cinématiques temps réel ponctuent le jeu.

GRAPHISMES 93%

Textures riches, persos détaillés décors en 3D attirants.

ANIMATION 89%

Fluide dans l'ensemble. Des ennemis plutôt fixes.

MUSIQUE 81%

Pas désagréable au premier abord, mais elle devient vite répétitive.

BRUITAGES 83%

Des bruits de tirs et d'explosions soignés. A part ça, rien de très original.

DUREE DE VIE 82%

On termine les 9 missions en un temps record, à moins de bloquer.

JOUABILITE 85%

Évitez d'utiliser le bouton analogique mal configuré pour les déplacements.

INTERET 91%

X-Squad est un Doom-like avec une vue à la troisième personne qui surprend par sa beauté graphique et l'emploi d'un système d'équipiers.

THE LEGEND OF DRAGOON

Plutôt apprécié lors du test en import, ce Legend of Dragoon pointe enfin le bout de son nez dans nos contrées. S'il possède de sérieux atouts, l'arrivée imminente d'un certain Final Fantasy IX risque de lui faire de l'ombre...

Dès les premières minutes de jeu, ce Legend of Dragoon fait bonne impression. Le visuel travaillé et les décors très réussis nous plongent immédiatement dans l'ambiance, et donnent réellement envie d'aller plus loin. Pour la petite histoire, on incarne Dart, un jeune homme revenant au pays après un exil forcé, qui, malgré lui, va le plonger au cœur d'un conflit armé. Notre héros va d'abord lutter pour sauver son amie d'enfance, avant d'être rejoint, comme d'habitude, par d'autres braves venant rallier sa cause au fil de l'aventure.

Battles animées

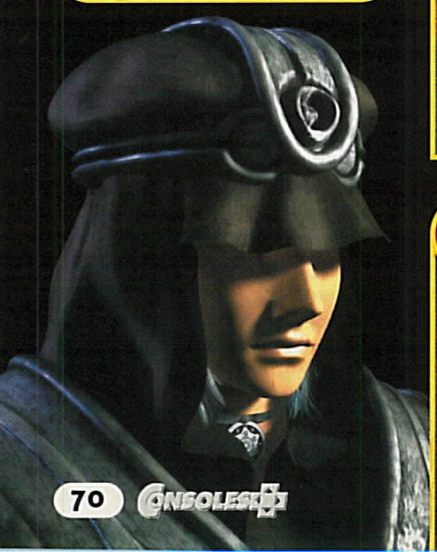
Comme dans un RPG classique, on peut être attaqué à n'importe quel moment : sur la carte, ou dans les donjons. Les attaques sont lancées à tour de rôle, mais il est possible de réaliser des Combos en pressant certaines touches au bon moment. Ainsi, des offensives seront plus efficaces que d'autres. De plus, au bout de quelques heures de jeu, vos personnages vont acquérir une nouvelle aptitude, qui leur permettra de se métamorphoser en dragon en quelques instants. Sous cette forme, il sera possible de réaliser un Combo dévastateur, ou de se planter complètement. Il faudra donc être entraîné et précis pour effectuer de bonnes attaques.

Pas compliqué

Même si on explore de nombreux lieux, on se rend compte que les phases de jeu ne sont pas très variées. En général, on explore une ville et l'on parle avec les habitants, puis on se retrouve dans un bois ou un donjon ressemblant à un labyrinthe, avec une bagarre toutes les deux minutes environ... En revanche, les énigmes et les donjons sont simples d'abord. Il suffit de faire progresser régulièrement l'expérience de ses personnages pour ne pas bloquer.
Legend of Dragoon s'avère donc très accessible, mais sans doute trop pour les adeptes du genre, et ses qualités graphiques ne dissimulent pas la médiocrité de la traduction des dialogues, pas plus que son manque d'originalité et de profondeur.

La carte est ultra-simple, et le trajet est guidé. On peut s'y faire attaquer fréquemment.

Les personnages sont stylés et comportent de nombreux détails.



On affronte toutes sortes de bestioles. Celle-ci possède trois points sensibles.

Il n'y a pas que les dragons qui sont coriaces, certains boss se montrent particulièrement sauvages.

La plupart des décors sont superbes, très colorés et assez variés.

AVIS BOF...

Franchement, à côté d'un Final Fantasy, d'un Chrono Cross, ou d'un Star Ocean 2, ce Legend of Dragoon ne fait pas vraiment le poids. Il reprend quelques éléments de ces hits, mais manque cruellement d'originalité et de rythme : on a toujours l'impression de faire les mêmes choses. Certes, le jeu est très beau, bien réalisé, et il faut quelques bonnes dizaines d'heures pour en voir le bout, mais on s'y ennuie carrément. Bref, un titre à éviter pour les adeptes, mais intéressant pour débuter...

ZANO

Certaines magies sont impressionnantes, mais un peu trop longues à se déclencher...

Les phases de dialogues sont nombreuses. On y apprend toujours quelque chose sur l'un des persos.

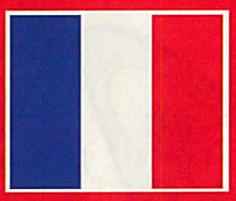
TACTIQUES DE COMBAT

Durant les batailles, il est possible de réaliser des Combos pour infliger plus de dégâts à l'ennemi. Ces enchaînements se réalisent en pressant la touche X au bon moment. D'autre part, lorsque les personnages ont acquis le pouvoir de se transformer en dragon, les Combos servent à charger la barre de MP nécessaire à cette métamorphose.

Il faut presser X au moment où le carré s'allume au centre pour que le perso enchaîne un second mouvement.

En pressant X le plus rapidement possible, on augmente l'efficacité de certains sorts.

Lorsque la transformation en dragon a eu lieu, tout se complique : il faut arrêter une barre en mouvement au bon moment pour lancer l'attaque.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SCEI
- Éditeur : SCEI
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : 1 BLOC
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%

Des cinématiques superbes, et un menu clair et fonctionnel.

GRAPHISMES 91%

Des images statiques mais particulièrement belles. La PS est bien exploitée.

ANIMATION 80%

Pas vitale dans ce type de jeu. Les caméras auraient mérité plus de vivacité.

MUSIQUE 85%

Agréable, mais elle ne restera pas dans les mémoires.

BRUITAGES 87%

Assez bien faits, on notera les digits qui annoncent les attaques.

DUREE DE VIE 92%

Quatre CD, un monde immense, des tonnes d'ennemis. Des heures de jeu...

JOUABILITE 88%

Réussir les Combos demande de l'entraînement.

INTERET 84%

Un très beau jeu, mais il ne s'y passe pas grand-chose ! On tourne vite en rond et les dialogues manquent de maturité.

AVIS MOUAIS...

Plus d'un an s'est écoulé entre la version japonaise et la française. On était en droit d'attendre une traduction à la hauteur. Les dialogues sont très bêtes et ne permettent pas de rentrer à fond dans l'histoire. De plus, il est dommage que les digits ne soient pas restées en anglais. Elles étaient bien mieux. Graphiquement, le jeu est très joli, bien qu'un peu carré. Ensuite, l'aventure met vraiment du temps à démarrer. Les phases de discussion sont longues et assommantes. En bref, Legend of Dragoon manque cruellement de pêche.

KAEL

d'or CONSOLES+

SAMBA DE A

La Sonic Team revient, et c'est sûrement le meilleur jeu que l'équipe, déjà responsable des Sonic (d'où leur nom) et de Burning Rangers, aura concocté. Nous avons nommé: l'indispensable Samba de Amigo, "presented by Sega, hé hé".

Les maracas dorées récompensent les performances exceptionnelles.

Expliquer le principe de Samba de Amigo frise facilement le ridicule. Accrochez-vous bien, il s'agit d'une simulation de... maracas! Oui, vous avez bien lu: "de maracas", ces instruments de percussion simplissimes que l'on tient à la main et que l'on agite pour faire du bruit. Cela a l'air totalement fumiste, voire même absurde a priori, mais dans la réalité, Samba de Amigo se révèle être une perle dans le monde des jeux vidéo. Pour réaliser ce fantasme, Sega a mis le paquet en recherche et développement, et nous livre des accessoires à la hauteur du jeu. La paire de maracas fournie est équipée de capteurs de mouvement très précis et de détecteurs de distance. Autrement dit, sous leur air de cadeau "Pif Gadget", ce sont des objets de haute technologie. Branchez-les simplement sur le port manette, et maintenant, à vous les joies des rythmes latinos endiablés!

PRÉPARATION

Posez vos pattes sur les empreintes, les maracas bien au-dessus des capteurs de distance sur la barre blanche.

Prenez les maracas en main, aux couleurs assorties.

King of the mambo

Posez vos pieds sur les marques au sol, réglez le jeu en fonction de votre taille et placez les maracas suivant ce qui s'affiche à l'écran. Il y a six positions différentes, et lorsqu'une boule bleue arrive dans un des cercles de couleur, "shakez" au bon moment. En fonction de votre prestation, vous gagnerez des points et, à la fin, vous serez gratifié d'une note, variant selon votre performance. Avant d'arriver à un résultat correct, il faudra quand même quelques essais afin d'assimiler le principe (mais en général, on comprend vite...). Bien sûr, tout est calculé au mieux pour que vous secouiez les maracas en rythme avec la musique. Alors, pour vous aider, fredonnez dans votre tête les morceaux entraînants, et imprégnez-vous du tempo. Tapez du pied, secouez la tête, suivez la mesure. N'arrêtez pas de remuer vos maracas, même pendant les temps morts, afin de garder le rythme. Dans les phases de transition, le jeu vous demandera de faire des "poses". Une position s'affiche aléatoirement, et vous n'aurez que quelques secondes pour reproduire le geste indiqué. Un challenge de taille, qui sera souvent le point culminant du fou rire ambiant.

Rythmo de la noche

Cette version européenne, pratiquement identique à l'américaine, propose un tas de musiques enjouées, toutes très inspirées latino, salsa et meringue. Il y a même un titre de Ricky Martin, "The Cup of Life", absent de la version japonaise, en raison de droits (détenus par le concurrent Sony). Il y a aussi plein d'autres titres très connus, parfois remixés. En vrac: "Tequila", "La Bamba", "Take on me" (oui, le titre de A-Ha!), "Soul Bossa Nova"

129 combos! Cela paraît beaucoup, mais il faudra bien plus de talent pour réussir tous les challenges.

AVIS OUI!

Crevant, je vous dis, Samba de Amigo est un jeu crevant! Vos réflexes et votre coordination seront mis à rude épreuve pour finir les niveaux. Pour moi, de tous les jeux de musique existants, Samba de Amigo se place comme le plus abouti, autant dans son principe que dans les musiques et l'habillage. De plus, par sa simplicité et son côté coloré, il attire les foules, même les gens habituellement peu intéressés par les jeux vidéo.

Bravo Sega! Bravo la Dreamcast!

GIA

MIGO.

Pour gagner plus de points, placez les deux maracas sur la boule qui arrive, à condition que ce soit la seule.

(vous savez, celle qu'on entend dans "Austin Powers"), "Samba de Janeiro", "La Macareña", etc. Bref, que des morceaux riches en vitamines, qui donnent la pêche, réveillant le démon de la danse qui sommeille en chacun de nous. Mais pour les découvrir toutes, il faudra s'entraîner et réussir des challenges de plus en plus difficiles à tenir.
Au bout du labeur, les récompenses sont assez marrantes. Il y a aussi à gagner des bruitages supplémentaires, qui se déclenchent à chaque secousse des instruments. Nous vous conseillons particulièrement le pack Kung-fu, un des plus délirants du lot. Au final, Samba de Amigo se révèle être une arme redoutable contre l'ennui. Il y règne une ambiance bon enfant et tout ce festival de délires est servi par une réalisation hors pair et une originalité à couper le souffle, c'est le cas de le dire.

AVIS OUI, OUI, OUI !

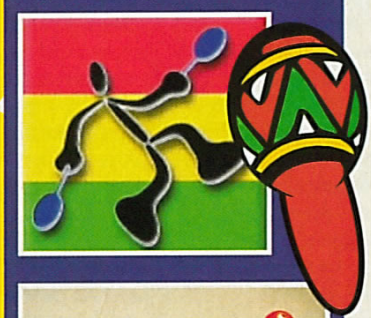
Que dire de ce Samba de Amigo ? Il est drôle, il est pêchu, et possède un rythme incroyable. Les thèmes proposés sont des morceaux qui nous ont tous fait danser, où que l'on soit (Paris, Sarcelle ou Ibiza). Avec les maracas, on prend encore plus son pied. Mais le jeu devient bien plus difficile. Il est préférable d'avoir les maracas officielles, car les copies sont trop imprécises. Le seul gros reproche que l'on peut faire à ce titre, c'est la faible quantité de packs mis en vente. 500, ça n'est pas beaucoup et il n'y en aura pas pour tout le monde...

KAEL

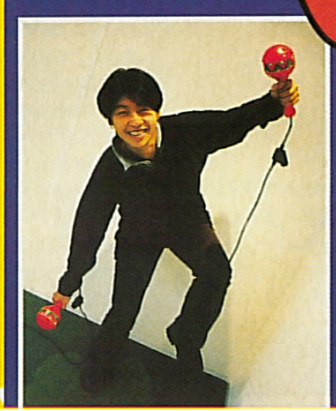
Attention, quand les billes rouges arrivent, secouez les maracas le plus rapidement possible.

ATTENTION, PAUSE !

Le jeu vous demandera parfois de marquer une pause avec les maracas dans une certaine position, et parfois, plusieurs à la suite. A chaque fois, vous avez près de deux secondes pour adopter l'attitude affichée, la même que celle du petit bonhomme à l'écran. Gia a accepté de poser pour rendre ces explications plus claires...



Un mode marrant pour draguer : le jeu mesure le potentiel d'amour entre vous et votre coéquipier(e).



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLOS
- Textes : ANGLOS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- SIMOULASSIONE DÉ MARACOS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : IMMÉDIAT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : VM
- Compatible : MARACAS
- Vibrations : -

PRESENTATION 95%
Des couleurs bariolées, des personnages joyeux, l'ensemble pète de bonne humeur.

GRAPHISMES 88%
Les fonds baignent dans une ambiance de fête. Mais les couleurs agressent l'œil.

ANIMATION 92%
Les musiques coulent sans problème, les personnages se trémoussent vivement.

MUSIQUE 97%
Elle colle parfaitement à l'esprit du jeu, avec des rythmes latinos remixés.

BRUITAGES 89%
Marrants, surtout après avoir débloqué les bruitages de maracas supplémentaires.

DUREE DE VIE 85%
Le point faible. Les challenges sont très difficiles et, seul, on peut s'en lasser.

JOUABILITE 97%
On prend les maracas, et on les positionne au bon endroit. Quoi de plus simple ?

INTERET 96%

Le meilleur jeu de musique jamais créé. Simple, réjouissant, avec des ziques excellentes. Dès qu'il tourne, la folie s'abat. A essayer.

Banjo peut utiliser Kazooie afin de courir plus vite, nager, et même voler. Pour cela, il faut collectionner les plumes rouges.

BANJO-TOOIE

L'ours et l'oiseau les plus célèbres de l'univers du jeu vidéo sont de retour sur la Nintendo 64. Rare démontre une nouvelle fois son savoir-faire en matière de plates-formes, et signe un des meilleurs titres de cette fin d'année.

LES PERSOS

Si la plupart du temps on dirige Banjo, on se retrouve souvent dans l'obligation de se mettre dans la peau d'un autre pour accomplir une action précise. Cela peut être pour ouvrir un passage, dialoguer avec des êtres particuliers, franchir un obstacle...

Mumbo Jumbo, grâce à ses pouvoirs, peut déplacer de gros objets ou donner vie à des statues...

Une des transformations les plus étonnantes: le détonateur. Idéal pour la mine et ses caisses de dynamite.

Dans la peau de cette grande statue, Banjo va pouvoir ouvrir de lourdes portes d'inspiration maya.

Les pièces de puzzle sont disséminées un peu partout. Souvent dans des endroits difficiles d'accès.

Pour ceux qui ne le sauraient pas, Banjo-Tooie, c'est tout simplement Banjo-Kazooie 2. Un petit jeu de mots de la part des développeurs. Dès le début de la partie, on se rend compte que la qualité visuelle est toujours au rendez-vous. C'est fin, très coloré, et les décors ont fait l'objet de recherches et de travail. On évolue dans un univers très vivant, où l'humour occupe toujours une place importante. Le design des persos et leurs attitudes en témoignent...

Un grand puzzle

Comme dans le volet précédent, il faut collectionner des pièces de puzzle. Il y en a une cinquantaine au total, et elles sont nécessaires pour avancer à travers les différents mondes du jeu. En effet, lorsque l'on veut passer à l'étape suivante, il faut se rendre dans une salle spéciale pour y résoudre un petit puzzle. Ainsi, le maître des lieux vous autorisera l'accès au monde suivant. Pour récolter ces précieux items, tous les moyens sont bons, et le joueur doit faire travailler sévèrement sa matière grise. Outre les épreuves de plates-formes classiques (plus rares dans ce nouveau volet), il faudra utiliser les diverses transformations du personnage à bon escient, ainsi que ses nombreux mouvements.

Merci les amis

Sans Kazooie, Banjo aurait bien du mal à progresser dans l'aventure, et vice versa. Mais nos deux héros devront aussi compter sur l'aide de Mumbo Jumbo et de Humba Wumba. A certains moments, le joueur peut se glisser dans la peau de Mumbo pour exécuter des actions bien spécifiques. Si ce dernier n'est ni rapide, ni agile, ses pouvoirs magiques restent très utiles. D'autre part, en échange d'un petit service dans chaque monde, la belle Humba offrira à Banjo la possibilité de se transformer. Ainsi, le petit Banjo de pierre pourra se glisser dans des trous de souris, et le Banjo explosif trouvera son utilité pour faire sauter les objets qui n'attendent que ça...

Il faut toujours discuter avec les autres persos : on peut récolter ainsi de précieux indices.

Le premier combat rappellera quelques souvenirs à certains joueurs...

RUSÉ COMME UN BANJO

Pour récupérer des items, et notamment les morceaux de puzzle, il faut souvent faire preuve de malice : être silencieux ou au contraire attirer l'attention, se battre ou éviter les combats...

Si ce serpent vous entend, il gobera la pièce de puzzle. Et comme par hasard, le sol est jonché de brindilles bien craquantes !

Impossible de connaître la combinaison si l'on ne s'est pas auparavant transformé en pierre.

Epreuves variées

A nombreuses reprises, on est confronté à des challenges originaux, qui peuvent surprendre. Par exemple, on y découvre des phases de Doom-like assez inattendues dans ce genre de jeu ; Banjo tient Kazooie comme un fusil, et la vue devient subjective... De même, chevaucher un oiseau pour échapper à des machines à sous n'est pas monnaie courante. A l'instar de Banjo-Kazooie, le personnage apprend des mouvements au fur et à mesure de sa progression dans l'aventure. Jamjars, votre conseiller tactique, apparaît à de nombreuses reprises pour détailler chaque nouvel enchaînement et expliquer son utilité.

Un digne héritier

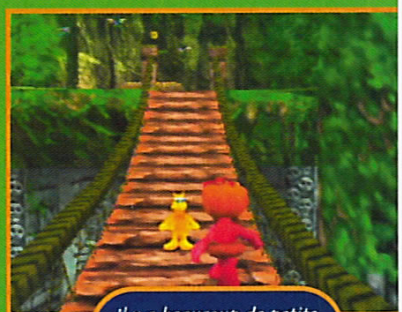
Banjo-Kazooie n'avait pas beaucoup de défauts, et son successeur est de la même trempe. Une jouabilité quasiment impeccable, beaucoup d'humour, de grosses qualités visuelles et sonores en font l'un des meilleurs titres plate-forme sur Nintendo 64 – alors que cette console possède déjà de solides références en la matière. On regrettera qu'il n'y ait pas plus de niveaux (comme pour le premier volet), mais leur taille et leur variété gomme ce léger défaut. Enfin, soulignons l'excellente qualité audio du jeu, et notamment une option Dolby Surround du plus bel effet.

AVIS OUI !

Ce nouveau Banjo est étonnant ! On ne s'y ennuie jamais, et on est souvent surpris par les épreuves à accomplir. De plus, l'ensemble visuel et sonore fait partie de ce qui se fait de mieux sur Nintendo 64. Cependant, il est un peu complexe, et lorsqu'on se lance dans l'aventure, il est préférable de ne plus s'arrêter. Personnellement, j'aurais aimé que la caméra soit automatique et plus nerveuse...

ZANO

Avec sa potion magique, Wumba peut vous transformer. Mais il faut lui amener un ingrédient indispensable...



Il y a beaucoup de petits personnages à sauver.

BANJO TOOIE

GROSSES BESTIOLES

Les boss ne sont pas très nombreux, mais leur taille est tout simplement hallucinante, et Banjo devra souvent recourir à ses grenades ou à ses œufs explosifs pour s'imposer. Chacun possède fort heureusement un point faible.

Cet étrange Maya tourne sur lui-même, et des cibles sont disposées sur ses flancs...

Ce monsieur habite la chaudière d'une locomotive à vapeur. Il faut lui passer sur le corps pour utiliser le train.

Cette bestiole gonflée ne peut se battre au sol. Il faudra donc shooter ses rustines en plein vol.

Un petit jeu original ressemblant aux autos tamponeuses.

Ce roi a perdu ses fidèles. Et qui va devoir les ramener au pays?

Le jeu commence par un triste événement: Bottles succombe à une attaque. Mais tout n'est peut-être pas perdu...

AVIS OUI !

Banjo-Tooie est assurément un des plus gros titres du moment sur la N64. Parfait mélange d'aventure et de plate-forme sur fond de graphismes grandioses, cette suite ne laissera personne indifférent. Tant qu'on aime le genre... La maniabilité est toujours aussi aisée, et de nouveaux petits personnages interviennent (Washing Machine, Mumbo, etc.). Nombreuses sont les nouveautés proposées: jouer avec Banjo ou Kazooie séparément, plus de quarante coups différents, compatibilité 16/9, son Dolby Surround, jeu à quatre joueurs... Un must!

SWITCH

Le nombre de mouvements de Banjo est impressionnant. Ici, même accroché à la paroi, il peut frapper cet ennemi.

Dans la mine, la course de wagonnet peut rapporter deux objets précieux.

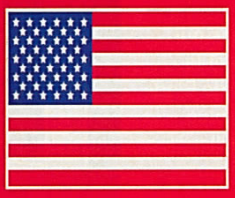
MINI-JEUX ET MULTIJOUEUR

En solo, de nombreux jeux viennent ponctuer et diversifier l'aventure. Mais le plus amusant consiste à les reprendre entre amis. Il est possible de faire des jeux uniques ou bien de configurer un mini-championnat!

La première petite épreuve du jeu est un foot étrange. Il faut mettre le plus de ballons possible dans ces buts.

Le puzzle est une étape incontournable pour débloquer un nouveau monde.

Le Doom-like à coups de bec peut se disputer à quatre joueurs.



- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : RARE
- Éditeur : NINTENDO
- AVENTURE/PLATES-FORMES
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : INTERNE
- Compatible : KIT VIBRATIONS
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%

Une cinématique très longue qui replace l'histoire. Menus simples et stylés.

GRAPHISMES 92%

Rare maîtrise la N64 et ça se voit : ce jeu est superbe.

ANIMATION 87%

Les caméras bougent bien, mais quelques ralentissements sont perceptibles.

MUSIQUE 88%

Agréable et originale, elle colle parfaitement au jeu.

BRUITAGES 90%

Très complets et bien faits. Chaque action est ponctuée d'un son.

DUREE DE VIE 88%

Il n'y a pas trop de niveaux, mais le nombre d'actions à effectuer est énorme.

JOUABILITE 89%

Maniement des persos parfait. On aurait aimé une caméra automatique et plus vive.

INTERET 95%

L'esprit du premier volet est là : humour, qualité graphique et gameplay impeccable. Un grand jeu !

BLADE

Blade se balade dans des endroits exotiques. Ne vous laissez pas déconcentrer par les décors !

Les zombies sont très résistants. Il faut prendre son temps pour les blaster.

Blade est un personnage de comics (traduisez bande dessinée) américain. Doté de pouvoirs surnaturels, ce héros au courage sans limite mène la vie dure aux vampires assoiffés de sang. Après une version cinéma, voici, sur Playstation, les aventures de ce demi-dieu de la baston.

Pour les inconditionnels du comics, la sortie sur Playstation des aventures de Blade est un événement. Dans le film, Wesley Snipes incarnait un Blade au sommet de sa forme. Le jeu vidéo est directement tiré de l'univers singulier de ce justicier sans foi ni loi. Pour la petite histoire, il faut savoir que la mère de Blade fut mordue par un vampire alors qu'elle était enceinte. De ce fait, Blade possède des capacités physiques étonnantes, mais a conservé un minimum d'humanité, ce qui lui évite de devenir une bête sanguinaire. Telle Buffy, il parcourt la ville à la recherche des vampires pour mettre fin à leurs agissements criminels.

Chauve-souris

Armé jusqu'aux dents (ouarf, ouarf !) et au sommet de son art martial (re-ouarf, ouarf !), Blade va devoir déjouer les plans des "saigneurs" et sauver une humanité qui semble vouée à la perdition.
L'univers est en 3D, avec une vue à la troisième personne (un peu à la manière de Tomb Raider). Vous évoluez dans des niveaux où il faut blaster, cogner et récupérer des objets clés pour assurer votre progression. La variété des mouvements de Blade lui permettent de distribuer coups de pied et de poing lorsqu'il n'utilise pas ses armes. Si vous choisissez la manière forte, un arsenal conséquent vous permet de répondre spécifiquement à chacune des attaques de vos opposants humains ou vampires. Vous devez également récolter des bonus et potions de soins aux quatre coins des décors, car votre survie en dépend. De nombreuses cachettes secrètes sont à découvrir, et le bouton de saut s'avère très utile pour explorer les parties supérieures des niveaux. Pour conclure, Blade est un pur jeu d'action où les combats priment sur la réflexion.

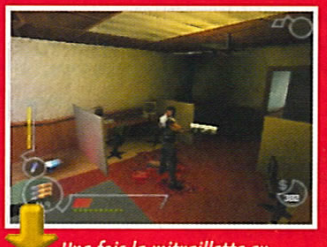
UN MONDE CRUEL

Voici quelques exemples qui illustrent la sauvagerie et la singularité de l'univers de Blade. Les adversaires y sont plus agressifs que partout ailleurs, et les décors entretiennent une atmosphère pesante.

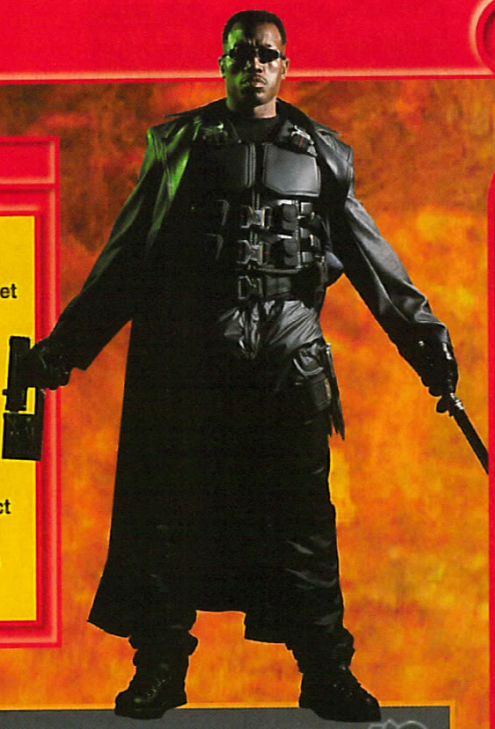
Blade va devoir utiliser son épée d'argent pour éliminer les zombies qui croisent son chemin.

Les ennemis peuvent surgir de partout. Attention aux cellules de part et d'autre de ce couloir.

Le boss est un incontournable des jeux d'action. Utilisez des balles en argent pour en venir à bout.



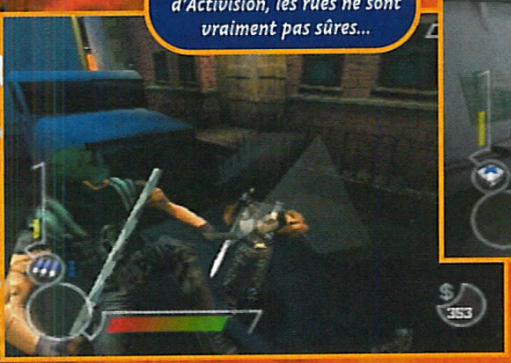
Une fois la mitraillette en votre possession, les combats deviennent beaucoup plus simples.



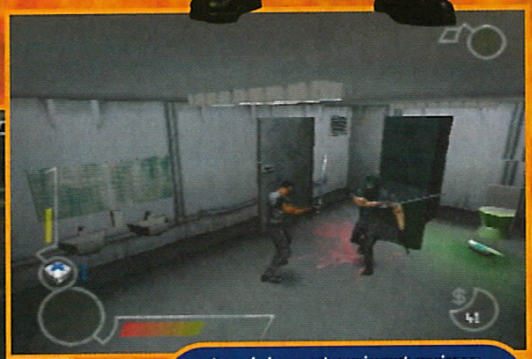
AVIS OUI, MAIS...

Blade est un bon jeu d'action, les phases de combat au gun succèdent au découpage de vampires à coup d'épée. Les passages secrets et les petits bonus agrémentent la partie de surprises bien agréables. Le scénario s'inscrit dans la lignée de la bande dessinée, et les fans ne seront pas déçus. La réalisation est plus qu'honorable, mais manier correctement Blade demande de l'expérience. On regrettera l'aspect un peu linéaire du scénario et un manque cruel d'innovation dans le déroulement de la partie.

TOXIC



Dans ce nouveau titre d'Activision, les rues ne sont vraiment pas sûres...



Les ninjas sont vraiment coriaces et difficiles à battre. Observez leurs déplacements.

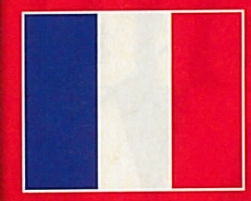
Certains vampires ne demandent qu'à être blastés en force. Maso les gars!

AVIS OUI !

Ce Blade sur Playstation est un pur défouloir, parfaitement dans l'esprit de la bande dessinée et du film. L'action y est omniprésente et les combats décoiffent vraiment. Les différentes armes utilisées sont toutes originales et possèdent chacune des particularités intéressantes. L'action est soutenue, au détriment de la réflexion (on s'en doutait...). Ce jeu s'adresse aux excités du pad qui veulent tout détruire sur leur passage. La réalisation est très correcte ce qui me pousse à vivement vous conseiller ce Blade.

KAEL

Des courts temps de chargement viennent parfois interrompre votre progression.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : HAMMERHEAD
- Éditeur : ACTIVISION
- ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : FAIBLES

PRESENTATION 88%

Blade est puissant, Blade est fort, et il compte bien le démontrer.

GRAPHISMES 85%

Des belles couleurs et une facture soignée pour un jeu stylé.

ANIMATION 80%

Des mouvements un peu raides, mais l'ensemble est convenable.

MUSIQUE 50%

Des thèmes qui varient entre l'insoutenable et le grotesque.

BRUITAGES 82%

Les flingues sont bien rendus, mais rien de bien original.

DUREE DE VIE 85%

Même si l'action est répétitive, les différents niveaux sont variés.

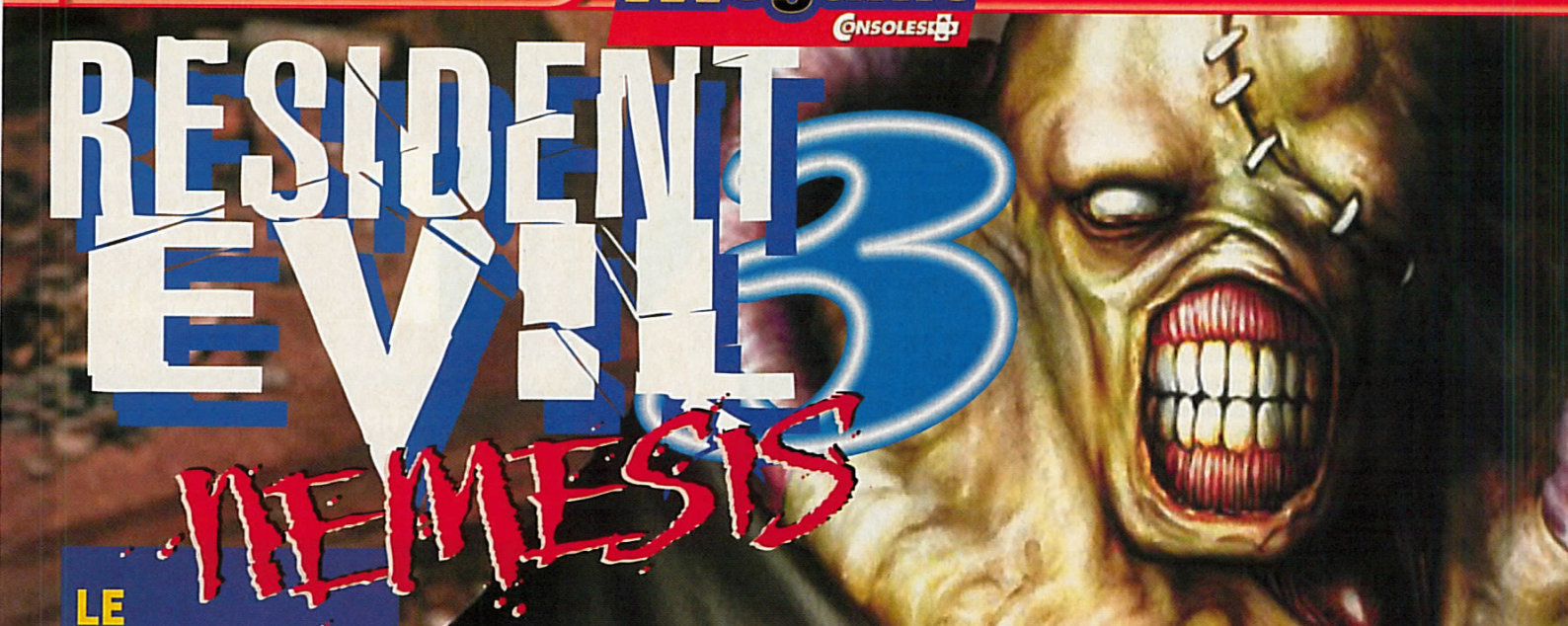
JOUABILITE 82%

Quelques minutes d'adaptation. Les mouvements de Blade sont limités.

INTERET 82%

Un jeu d'action grand spectacle. La réflexion est minimum, mais l'atout principal de ce soft se situe dans son aspect bourrin et défoulant.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



Quand il s'agit de blaster du zombie, nous sommes nombreux à être intéressés. Et quand Capcom adapte un Resident Evil sur Dreamcast, nous sommes nombreux à vouloir l'essayer... Un test bien rouge et bien glauque, comme on les aime !

Les connaisseurs le savent déjà, ce nouveau Resident Evil sur la console de Sega n'est que la simple adaptation du volet Playstation. Il n'y a donc pas de changements notoires, mis à part les graphismes bien sûr. Même scénario, mêmes personnages, mêmes niveaux et mêmes armes : rien ne bouge. On incarne toujours la belle Jill, et l'on doit bien évidemment faire le ménage parmi les zombies de Racoon City. Le gros méchant de service est lui aussi de retour, je veux bien sûr parler de Nemesis.

Un méchant plutôt collant

Les amateurs du genre le savent, un Resident Evil consiste à résoudre toutes sortes d'énigmes tordues – et presque réalistes – tout en blastant tout ce qui bouge. Ainsi, il faut récupérer des clefs, des objets variés et bien sûr des armes. Régulièrement, l'aventure est troublée par l'arrivée de Nemesis. Cette ignoble bestiole poursuit toujours l'héroïne tout au long du jeu, et lance des offensives aux moments où l'on s'y attend le moins... Le problème est qu'il est impossible de s'en débarrasser, du moins au début du jeu. Alors, il faut souvent faire des choix : combattre ou fuir.

Une héroïne plutôt équipée

Derrière cette jolie silhouette et ce visage angélique se cache une véritable machine à tuer. Jill a beau être court-vêtue, elle ne se balade pas souvent les mains et les poches vides. Magnum, fusil à pompe, mitrailleuse automatique et lance-grenades sont ses joujoux préférés. Le gameplay de la version Playstation a été conservé, et l'on retrouve les esquives et les mouvements automatiques, comme la montée (et la descente) des escaliers. L'inventaire est toujours réduit au strict minimum, et il faut donc ajuster en permanence le contenu de son sac (munitions, plantes, sprays et objets divers).

Vous l'aurez sans doute compris, la seule différence entre les deux versions de Nemesis se situe au niveau des graphismes. Et, malheureusement, elle n'est pas énorme. Certes, les décors gagnent en finesse et en profondeur, mais les personnages restent décevants : carrés et sans vie. On est loin de RE : Code Veronica. Bref, ce titre ne présente pas beaucoup d'intérêt pour celui qui a joué à la version Playstation. Par contre, les autres amateurs d'hémoglobine trouveront un bon Resident Evil, bien ficelé et pas trop difficile...

Quelques jolies bestioles arpentent les ruelles de Racoon City...

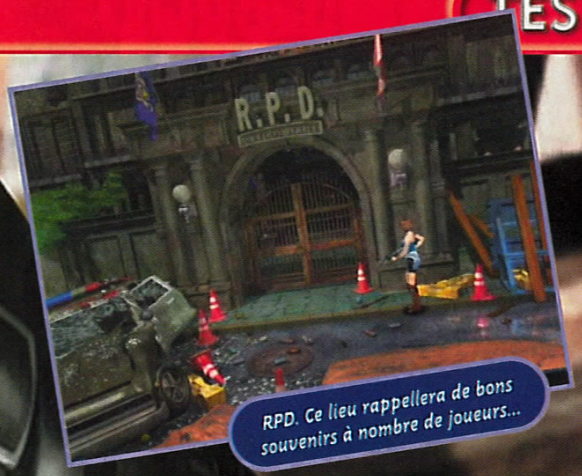
LE PRÉDATEUR

Nemesis vous agresse à de nombreuses reprises durant l'aventure. Il est possible de le mettre KO, mais s'en débarrasser nécessite l'emploi d'une arme beaucoup plus poussée... En mode Hard, il est possible de récupérer des objets très utiles lorsqu'il est dans les pommes : munitions, pièces d'armes...

De temps en temps, on se retrouve nez à nez avec la bête.

Même si l'on veut éviter le combat, il est parfois nécessaire de tirer quelques cartouches pour pouvoir s'enfuir.

Force est de reconnaître que Nemesis n'inspire pas la sympathie.



RPD. Ce lieu rappellera de bons souvenirs à nombre de joueurs...

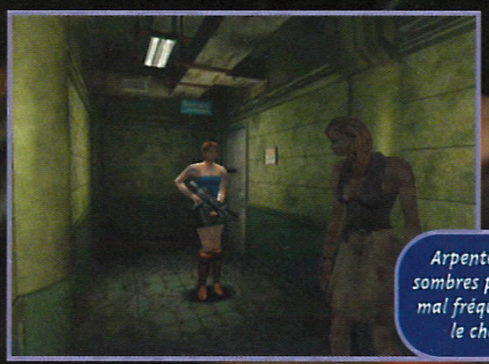
ÉNIGMES ET CASSE-TETE

Un Resident Evil est en grande partie composé de petites énigmes. Comme aller chercher une clef à molette dans une station service pour faire tourner un écrou à l'autre bout de la ville, qui va alors libérer un tuyau à incendie, qui lui-même servira à éteindre un feu situé plusieurs pièces auparavant... Ce n'est qu'un exemple des épreuves qui vous attendent.

Il faut quelquefois déplacer des objets pour arriver à ses fins...

La belle Jill sait faire le pompier lorsque cela est nécessaire.

Un mot de passe secret se dissimule dans cette bande annonce publicitaire...



Arpenter des couloirs sombres particulièrement mal fréquentés crée tout le charme de RE.

AVIS OUI !

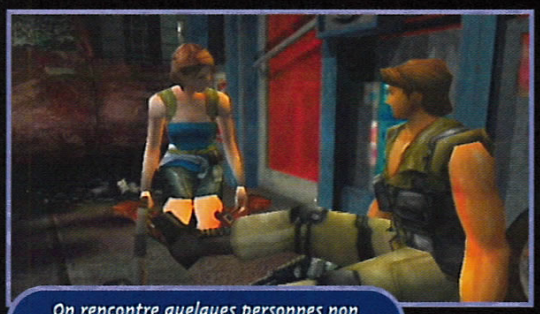
Comme son prédécesseur 32 bits, ce Resident Evil 3: Nemesis est une réussite. Mais si on le compare au Code Veronica, on peut être légèrement déçu: le visuel est un ton en dessous. Attention, le jeu est très beau, mais ce n'est pas la claque non plus. C'est juste une conversion réussie. Bref, pas de quoi re-motiver ceux qui ont déjà exploré la version PS. Par contre, les autres chasseurs de zombies peuvent foncer: ce titre possède de quoi leur donner de bonnes sueurs froides pendant de longues heures.

ZANO

Les événements inattendus qui font sursauter sont toujours aussi bien dosés. Ici, une belle explosion...

Oh le beau sang bien rouge ! Cet épisode de la série reste fidèle à ses prédécesseurs : saignant à point.

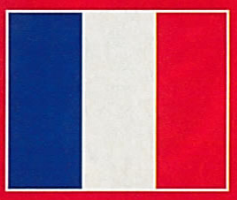
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



On rencontre quelques personnes non infectées par le virus. Amis ou ennemis?

Certains décors sont vraiment réussis, notamment grâce aux effets de lumière.

Il y a sûrement un objet à récupérer dans ce parking. Il faut fouiller chaque recoin.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- SURVIVAL HORROR
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (12 BLOCS)
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : BONNES

AVIS OUI, MAIS...

C'est vraiment un plaisir de retrouver un Resident Evil sur Dreamcast. Mais que les fans ne se précipitent pas trop vite sur ce Nemesis qui n'est que la simple conversion du jeu déjà sorti sur Playstation. Certes, l'action y est toujours particulièrement soutenue, et les graphismes ont connu une cure de jouvence, mais il ne s'agit en aucun cas d'un jeu spécifique à la Dreamcast dont les possibilités sont donc ici sous-exploitées.

TOXIC

PRÉSENTATION 88%

De jolies cinématiques, un peu courtes. Les écrans des menus sont fonctionnels.

GRAPHISMES 91%

De beaux décors, très riches. Par contre, les persos ne sont pas très réussis.

ANIMATION 88%

De rapides changements d'angle de vue; quelques saccades lors des combats.

MUSIQUE 92%

Dans la pure tradition RE: angoissante au possible.

BRUITAGES 90%

Grognement des monstres, bruits de pas... sans oublier les voix (en anglais).

DURÉE DE VIE 92%

Plus de dix heures pour finir l'aventure. Tout découvrir demande plus de temps.

JOUABILITÉ 91%

Si elle progresse à chaque volet, la maniabilité du perso reste délicate.

INTÉRET 92%

Ce RE 3 ne présente pas grand intérêt pour ceux qui ont joué à la version PS. Les autres passeront un grand moment.

RC revenge

Testé sur Playstation en septembre dernier, RC Revenge revient ce mois-ci sur Playstation 2. Au menu : un principe de jeu identique, des graphismes améliorés, mais hélas, des défauts conservés. Gare à l'indigestion !

Le principe de RC Revenge Pro est très simple : piloter des véhicules télécommandés sur différents circuits et tenter de terminer les courses dans les meilleures positions. A l'instar d'un Mario Kart sur N64, il est possible de récupérer sur les circuits différents gadgets qui viennent booster les caractéristiques de votre véhicule : missiles, turbos, flaques d'huile, boucliers, bulles d'eau, éclairs... De quoi mener la vie dure à vos adversaires. Différents modes de jeux sont proposés : course Contre-la-montre, course Simple, Championnat et mode Multijoueur. Dans cette option, il est possible de s'affronter à plusieurs sur un même écran. Par rapport aux versions précédentes, et PS2 oblige, ce RC Revenge Pro brille par la qualité de ses graphismes : ils sont fins, détaillés, les textures sont réussies et de nombreuses animations viennent égayer les courses. Cependant, cette nouvelle mouture souffre du même défaut que ses cadettes : une prise en main délicate, voire carrément bâclée. Il en résulte évidemment des courses difficiles à négocier. Terminer dans les premières places demande un très gros effort de concentration et se révèle quasiment impossible sans un petit coup de chance. Saurez-vous relever ce défi ?

AVIS NON !

Non, désolé, je ne marche pas ! Comment est-il possible de sortir un truc aussi peu jouable ? Ce n'est pas faute de l'avoir signalé à propos des versions précédentes ! Dans ce type de jeu, s'il est une chose importante, c'est bien évidemment la jouabilité. RC Revenge Pro a beau être magnifique, il n'en demeure pas moins injouable... Résultat, au bout de 30 secondes, on a envie de jeter la manette contre les murs, sucer des anti-inflammatoires et avaler cul sec trois tubes d'aspirine (hélas, non fournie avec le jeu).

NIIICO

Les missiles autoguidés ne quittent plus leur cible une fois l'adversaire locké.

Les bombes à eau sont des armes assez efficaces : elles vous immobilisent durant de précieuses secondes.

Au gré de vos victoires en Championnat, vous débloquez de nouveaux véhicules.

Un éditeur de niveaux permet de créer ses propres circuits et de les enregistrer sur carte mémoire.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ACCLAIM
- Éditeur : ACCLAIM
- COURSE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : CARTE MÉMO
- Compatible : -

PRESENTATION 65%
Des démos de circuits, des options simples... Pas terrible.

GRAPHISMES 89%
Ils sont fins et la qualité des textures est honnête.

ANIMATION 85%
Les voitures, comme les éléments du décor, bougent bien.

MUSIQUE 75%
En rapport avec les niveaux traversés. On aime ou non.

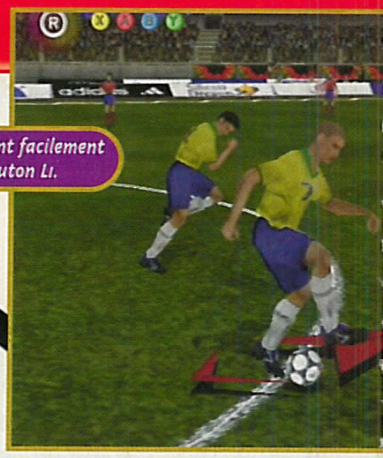
BRUITAGES 75%
De bonne qualité même s'ils sont très répétitifs.

DUREE DE VIE 70%
On se lasse vite à cause de la prise en main.

JOUABILITE 60%
La maniabilité laisse à désirer. Les voitures font n'importe quoi.

INTERET 70%
Ce RC Revenge Pro souffre d'une prise en main approximative et d'une difficulté élevée.

Voici un tout nouveau jeu de foot pour la Dreamcast. Après un Virtua Striker très axé arcade et un World Wide Soccer prometteur, UEFA Dream Soccer arrive avec des caractéristiques pour le moins alléchantes. Coup d'envoi et premières sensations.



Les dribbles sortent facilement grâce au bouton L1.

Il est possible d'octroyer de beaux effets au ballon. Donnez une direction au moment de la frappe.

UEFA DREAM SOCCER

Dès les premiers instants, les animations et la présentation des footballeurs installent l'ambiance et donnent envie de mouiller le maillot. Un premier écran de sélection permet de choisir l'orientation générale de la partie, arcade ou classique.
Le mode Arcade se décompose en six sous-menus distincts. Le premier est un Contre-la-montre, où il faut impérativement marquer dans un temps limité, bien entendu sans encaisser le moindre but, et où le stress est à son paroxysme. Le deuxième est un mode Survie : vous devez gagner les matchs qui vous sont imposés, sachant que la difficulté va croissant. Ensuite, vous accédez au Défi mondial où vous devez battre cinq pays avant d'affronter une équipe constituée des meilleurs joueurs du monde. Dans le Tournoi des équipes, vous choisissez trois équipes qui vont affronter autant de formations dirigées par l'ordinateur, le but étant de gagner le maximum de matchs. Le Tournoi des genres est similaire au précédent, à la différence près qu'il confronte des joueurs de sexe opposé. Enfin, dernier choix possible en Arcade, le mode Versus, qui s'apparente à un match amical.

Mi-temps... reprise !

Le mode Classique ou Simulation constitue la seconde orientation possible. Tout dans ce mode vise à satisfaire le puriste du football sur console. Il se décompose lui aussi en plusieurs sous-menus.
Vous y trouverez un mode Entraînement, qui facilite la prise en main des commandes, et un mode Championnat où vous pourrez affronter aussi bien des équipes nationales que des clubs. De nombreuses compétitions y sont accessibles, dont la possibilité de participer à un championnat national. Le mode Match International enfin permet à des formations masculines et féminines d'affronter dans un championnat ou un tournoi les meilleures équipes de la planète. A vous de configurer les participants et le déroulement des compétitions. Vous pourrez également programmer votre manette comme bon vous semble pour augmenter le confort de jeu, et élaborer une tactique personnalisée pour l'équipe que vous aurez choisie. Bien entendu, tous les paramètres audiovisuels classiques dans ce genre de titres sont paramétrables. L'option Internet quant à elle vous permettra d'échanger des données, des astuces et des réflexions...

Kluivert allume de sévères pralines en direction des cages adverses.

En plus de ses excellentes passes, Henry sait marquer des buts. Un attaquant d'exception !

AVIS OUI, MAIS...

Ce nouveau foot est doté d'une très bonne réalisation. Les animations et les détails sur les joueurs sont tout à fait impressionnants. Les modes de jeu sont complets même si certains manquent d'intérêt. Les aspects négatifs tiennent essentiellement à la maniabilité : les joueurs sont raides et quelques imprécisions subsistent dans le déroulement des actions. Il y a un peu de retard dans la touche, ce qui, comme chacun sait, a le don d'énerver tout joueur avide de réalisme.

TOXIC

FOOTCHEBALL !

Les graphismes d'UEFA Dream Soccer offrent un spectacle de premier choix. Selon l'angle de caméra choisi, vous pouvez assister à des gestes de toute beauté. Et si l'action est trop rapide, le ralenti vous permet de décortiquer la phase sous toutes ses coutures.

Le gardien est battu sur ce coup-franc de loin. Admirez le souci du détail.

Les duels offrent des sensations extrêmes. Il s'agit de ne pas trembler.

Les expressions des visages sont vraiment bien retranscrites. Ici, le carton est inévitable.

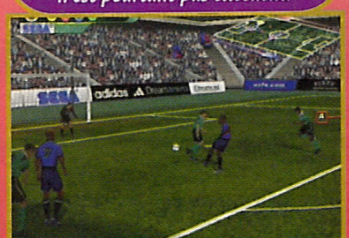
La quête du ballon entraîne parfois les joueurs dans les airs. Les Nigériens possèdent un bon jeu de tête.

L'attaquant brésilien sait réaliser de belles reprises de volée.

Un bel exemple de cafouillage devant les cages : le premier qui tire gagne !

Le gardien est pris à contre-pied sur ce penalty.

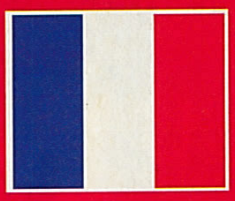
Anelka frappe souvent en direction des buts. Son pourcentage de réussite n'est pourtant pas excellent.



AVIS NON, MAIS...

Cet UEFA Dream Soccer est vraiment bien réalisé, les expressions sur les visages des joueurs notamment sont criantes de vérité. De plus, on retrouve dans ce jeu l'ensemble des plus grandes équipes du monde au travers des différents modes. L'inconvénient majeur de cette production vient du fait que les situations de jeu sont un peu systématiques et tournent souvent au cafouillage dans la surface. La défense est très difficile, et c'est un défaut majeur dans un jeu de foot.

ZANO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SILICON DREAM
- Éditeur : INFOGRAMES
- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : VM
- Compatible : ARCADE STICK PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 88%

Rien de bien original, mais des belles images bien rythmées.

GRAPHISMES 91%

Des graphismes riches en couleurs et en détails précis.

ANIMATION 90%

Les dribbles sortent facilement et les courses des joueurs sont bien rendues.

MUSIQUE 70%

Aucun thème original à noter. Que du fadasse.

BRUITAGES 88%

Ambiance du stade bien rendue.

DUREE DE VIE 91%

Beaucoup de modes de jeu qui offrent une belle et longue durée de vie.

JOUABILITE 83%

Passes et jeu défensif imprécis. Les commandes ont parfois un peu de retard.

INTERET 88%

Un bon jeu de foot qui se démarque de ses concurrents par une bien belle réalisation. Reste que la jouabilité nuit à l'intérêt général.

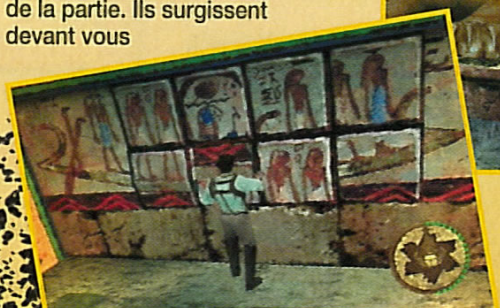
THE MUMMY™

Inspiré du fameux Tomb Raider, The Mummy est une adaptation en jeu vidéo du film du même nom, sorti sur les écrans durant l'été 1999. Décors égyptiens à gogo, scènes de baston à profusion et énigmes à résoudre sont au programme.

Le principe du jeu s'inspire grandement des aventures de Lara Croft (TR sur Dreamcast en test dans ce numéro). Vous dirigez un personnage vu à la troisième personne, c'est-à-dire de dos, et vous devez le faire évoluer dans différents niveaux tout en 3D. Dans le cas présent, le héros n'a rien d'une brune aux formes avantageuses puisque vous incarnez durant tout le jeu Rick O'Connell, un jeune homme aux faux airs d'Indiana Jones. Comme dans Tomb Raider, notre héros va devoir résoudre différentes énigmes pour débloquer certains passages et avancer ainsi dans le jeu. Cependant, si Tomb Raider vous oppose à des énigmes souvent tordues, ce Mummy est on ne peut plus linéaire : vous avancez sans jamais réfléchir (ça pourrait vous donner mal à la tête). Parfois, une porte est effectivement bloquée, mais que les fans du PSG se rassurent, l'interrupteur qui déverrouille la serrure se trouve toujours à portée de main. Inutile de revenir loin sur ses pas (ça pourrait vous fatiguer).

Peu résistants

Comme dans Tomb Raider, il y a des trésors à dénicher dans les labyrinthes qui constituent les niveaux. Mais, comme pour les énigmes, les trésors ne sont jamais bien difficiles à trouver. Il serait d'ailleurs surprenant que vous passiez à côté de l'un d'eux. Les monstres sont aussi de la partie. Ils surgissent devant vous sans crier gare et sont, en règle générale, peu résistants. Votre armement, très faible en début de partie, devient plus conséquent au fur et à mesure de votre progression dans le jeu : torche, pistolets, sabre, fusil à pompe, amphores de gaz toxique ou bâtons de dynamite font ainsi partie de votre panoplie de parfait explorateur. Si vous débutez dans le genre et si vous vous sentez l'âme d'un Champollion, The Mummy est fait pour vous. Mais si les formes de Lara vous font tourner la tête et remuer les maracas, alors c'est le nouveau Tomb Raider qu'il vous faut.



Les amphores de gaz toxique sont efficaces sur tous types d'ennemis.

Voici un exemple d'énigme rencontrée : il faut reconstituer un tableau en retournant certaines fresques. Un jeu d'enfant...

Il est possible de s'accrocher aux corniches et de se déplacer latéralement.

AVIS NON !

Difficile de rentrer dans ce jeu quand sort le même mois le nouveau Tomb Raider. La comparaison est évidente, tout comme il est évident que The Mummy ne la supporte pas. Les graphismes sont assez réussis, et on appréciera la qualité de certains tombeaux, la prise en main et les animations proposées. Mais la (trop) grande facilité des énigmes et le peu d'actions disponibles sont lamentables. La grande linéarité du jeu fait aussi que l'on ne se perd jamais et qu'on avance dans les niveaux à vitesse grand V. A oublier aussi rapidement.

NIIICO

Certaines phases de jeu s'effectuent de profil.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UNIVERSAL
- Éditeur : KONAMI
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : oui (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOG. DUAL SHOCK

PRESENTATION	Quelques cinématiques. La bande-annonce du prochain film.	70%
GRAPHISMES	Les décors varient avec les niveaux : réussis ou ratés.	85%
ANIMATION	Le personnage est grotesque. Ça manque de fluidité.	70%
MUSIQUE	La musique, issue du film, est présente quand il faut.	89%
BRUITAGES	Les bruitages, de qualité variable, manquent de diversité.	80%
DUREE DE VIE	Malgré le nombre de niveaux, le jeu reste très linéaire.	80%
JOUABILITE	Prise en main rapide. Chaque action est expliquée.	85%

INTERET — The Mummy est un jeu d'action inspiré de Tomb Raider, mais sans le goût ni la saveur. **70%**

Pixtel 3615, 083668 : 2,21F/MN. Astuces est une marque déposée Pixtel. *Playstation 2 est une marque déposée SONY

GAGNEZ UNE
PLAYSTATION 2*
Une Playstation 2* à gagner chaque semaine
sur le **3615 ASTUCES**,
+ une tous les 15 jours sur le **08 36 68 32 64**.

Bloqué ?

3615 astuces®

Sauvé !

08 36 68 32 64

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'**astuces®** VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE **1 500 JEUX VIDÉO CONSOLES** OU **PC**.

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24** par minitel (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).

astuces®
jeux vidéo

Sega GT™ Homologation Special

Lors du test import (C+ 99), Sega GT était la seule simulation automobile sur Dreamcast. Aujourd'hui, face aux bombes MSR et F355, le challenge s'annonce plus relevé...

Les circuits sont larges et relativement simples. Quelques tours suffisent à repérer les difficultés.

Dès la cinématique d'intro, on se rend compte que Sega a retouché son jeu pour la version européenne. De nouveaux constructeurs font ainsi leur apparition : Mercedes, Peugeot, Opel et Renault, avec notamment la superbe Clio V6. Sur le plan des modes de jeu, rien ne bouge, et l'on reste très proche d'un Gran Turismo : des Permis, un Championnat, et des Special Events...
Chaque épreuve est divisée en catégorie de puissance, et l'on commence donc avec des caisses de moins de 1 000 cm³, pour terminer avec des monstres de course de près de 1000 chevaux !

Pilotage hybride

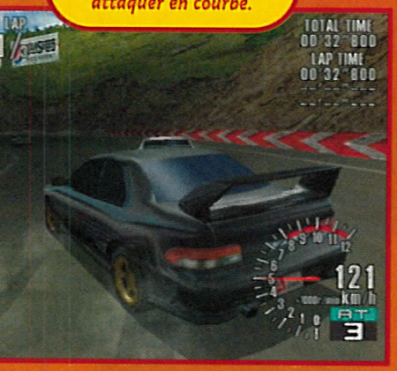
Pad en main, ce Sega GT étonne. Les caisses sont peu précises, et n'ont en aucun cas un comportement réaliste : beaucoup de roulis et de survirage, et les réglages n'y changent pas grand-chose. De plus, la sensibilité du pad, même si elle se règle, ne permet pas de s'exprimer pleinement. Il faut conduire avec des pincettes et exagérer les freinages si l'on ne veut pas finir dans le décor.
Cette conduite ne ressemble pas non plus à de l'arcade car elle nécessite de soigner ses trajectoires en permanence, la moindre erreur s'avérant fatale.

Réalisation décevante

Lors de sa sortie au Japon, Sega GT était l'un des plus beaux jeux de caisses sur consoles. Depuis, avec l'arrivée de Ferrari F355, MSR et Le Mans, il apparaît un ton en dessous. Même si les effets de lumière et le degré de finesse graphique sont appréciables, la modélisation des voitures et le défilement de la route s'avèrent moins réussis. Bref, Sega GT a perdu son titre d'incontournable pour les fans de caisses sur Dreamcast. Cependant, sa durée de vie et le nombre de voitures proposées pourront occuper pas mal de temps ceux qui se lanceront dans l'aventure.

La Clio V6, vedette de ce volet européen, est une vraie savonnette !

Zano a toujours eu un faible pour l'Impreza. Grâce à ses quatre roues motrices, on peut attaquer en courbe.



Le jeu comporte de nombreux tunnels et des circuits bien bosselés. Gare aux suspensions trop fermes !

AVIS MOUAIS...

Personnellement, je ne kiffe pas avec ce Sega GT, et je n'arrive vraiment pas à me faire à sa conduite. Ce qui me gêne le plus, c'est que l'on n'a jamais l'impression d'être maître de son véhicule, même après plusieurs heures de jeu ! Pourtant, je ne pense pas être un kéké en matière de jeux de caisses ! Ce défaut est regrettable, car Sega GT est sympathique et le nombre d'épreuves y est très satisfaisant. Mais bon, la Dreamcast a nettement mieux à proposer. Moi, je retourne jouer à MSR et F355...

ZANO

QUATRE CATÉGORIES DE PUISSANCE

La puissance des véhicules que l'on pilote augmente au fil des courses et des succès. Les premières voitures sont poussives et simples à garder sur la route. Puis, petit à petit, le compteur grimpe. Au final, les bolides des dernières courses ne se pilotent plus de la même manière. Comme les caisses s'achètent et se gagnent, et il est possible de se constituer un joli garage.

En catégorie E, lorsqu'on atteint 200 km/h, on est content.

La classe SA permet de piloter enfin les vraies GT.

Avec les véhicules des catégories B et A, la cadence commence à s'accélérer.

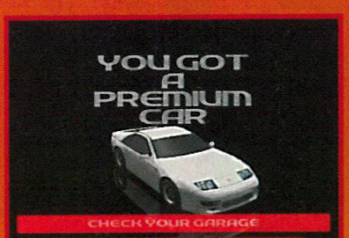
Maîtriser le frein à main et le contre-braquage est recommandé pour négocier certains virages.

La vue intérieure est désagréable à cause du roulis trop prononcé des caisses.

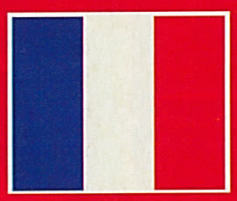
AVIS NON, MAIS...

La version Japonaise de Sega GT est sortie il y déjà de nombreux mois. Voici la version européenne qui débarque avec les mêmes qualités et les mêmes défauts. Les qualités esthétiques ne sont pas négligeables et l'animation est fluide mais les réactions de l'ensemble des véhicules manquent de punch. La variété est absente de la plupart des circuits, ce qui réduit l'intérêt général de la partie. Quelques qualités visuelles caractérisent ce Sega GT mais le reste est à la traîne.

TOXIC



Chaque championnat remporté permet d'ajouter une voiture à son garage.



- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : –**
- **Textes : FRANÇAIS**

- **Développeur : SEGA**
- **Éditeur : SEGA**
- **COUSE AUTOMOBILE**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**

- **Contrôle : MOYEN**
- **Difficulté : PROGRESSIVE**
- **Niveaux de difficulté : 3**
- **Sauvegarde : VM**
- **Compatible : PURUPURU PACK**
- **Vibrations : MOYENNES**

PRESENTATION — 83%
Une belle cinématique, mais des menus confus et plutôt laids.

GRAPHISMES — 87%
Assez fins et colorés, mais on a vu mieux sur Dreamcast.

ANIMATION — 86%
Fluide, mais la sensation de vitesse est mal rendue.

MUSIQUE — 80%
Discrète et classique. On s'en passe sans problème.

BRUITAGES — 85%
Bruits variés selon le revêtement, et c'est tout.

DUREE DE VIE — 93%
Le nombre d'épreuves est énorme, de quoi s'occuper un bon moment.

JOUABILITE — 82%
Piloter demande un temps d'adaptation, mais on ne sent jamais vraiment à l'aise.

INTERET — 83%

Le manque de sensations et le pilotage approximatif empêchent Sega GT de se hisser parmi les références. Dommage, car il y avait de bonnes idées.

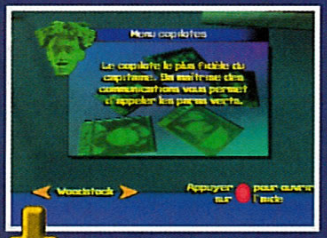
ARMY MEN AIR ATTACK™ 2

Les titres de une du journal des Verts changent. Ils résument généralement ce qui vient de se passer.

HÉLICO ET COPILOTE

Au début de votre carrière militaire, vous n'aurez qu'un petit hélico, peu puissant, et un copilote amateur. Par la suite, vos troupes augmenteront. Ce qui s'avère vite nécessaire, car plus vous avancez dans les missions, plus la difficulté est élevée. Sauver vos futurs collaborateurs fait partie de vos objectifs. Bon courage... Avec de la persévérance, vous pourrez avoir comme allié le très célèbre Sarge, qui possède son propre jeu.

Selon les modèles, les hélicoptères ont leurs propres caractéristiques. Les puissants sont lents, et les faibles rapides.



Chaque copilote, en montant dans votre engin, vous apportera une arme différente: lance-flammes, laser, soldats explosifs...

Pour gagner des copilotes, il faut généralement les sauver.

Le premier Air Attack, également sur Playstation, fut une surprise fort agréable. Pour ce nouveau millénaire, les petits soldats verts sont de retour.

Vous êtes un pilote de l'armée des Verts, et votre but est d'annihiler une bonne fois pour toutes l'armée des Beiges, vos pires ennemis. Cette tâche devra s'accomplir progressivement. En effet, avant de pouvoir envoyer "ad patres" le général Tanenberg, il faudra remplir divers objectifs dans chacune des missions qui composent ce jeu. Cela va de la destruction de base à l'escorte de convoi, en passant par le sauvetage de rescapés. Le monde dans lequel vous évoluez est gigantesque (voire disproportionné). Les acteurs de cette guerre des couleurs ont conservé la taille de jouets, alors que les lieux sont à l'échelle humaine. Vous devez donc slalomer entre des fleurs géantes et combattre des insectes de la taille de votre hélico.

Allez les Verts!

Par rapport au premier épisode, cet opus ne change guère. Graphiquement, le jeu propose une 3D assez simple mais très colorée. La finition et les détails ne crèvent pas l'écran, mais on y voit quand même clairement. Les explosions sortent du lot: elles sont magnifiques. Pour ce qui est de la jouabilité, c'est toujours un plaisir de contrôler son hélico. Dans cette mouture, il est possible d'atterrir sur des pistes. Du coup, le jeu gagne en stratégie. Les armes sont très diversifiées, et varient selon votre véhicule et votre copilote. Il n'est plus possible de posséder plusieurs sortes de missiles. Vous disposez maintenant d'un type de roquettes, d'une arme spéciale et d'une mitrailleuse, laquelle peut monter en puissance (tir simple, double ou triple). Le treuil est également de retour. Avec cet accessoire, vous pouvez récupérer les munitions qui se trouvent sur les champs de bataille. Les objets disséminés sur votre route, par exemple les pierres, les baskets ou les jouets, peuvent également vous servir d'armes redoutables, détruisant tout sur leur passage. Enfin, il est possible (comme dans le premier volet), de partir en campagne avec un ami. Les objectifs des missions peuvent ainsi être partagés. Du travail de l'un dépend la survie de l'autre. Bonjour les engueulades...

Les portes en bois peuvent être détruites. Pour cela, il vous faudra un bon paquet de munitions.

Tous les objectifs doivent être accomplis pour finir la mission. Ici, le but est de défendre la base avec des barricades en bois.

AVIS OUI!

Les shoots d'hélico à la Soviet Strike se sont faits rares ces dernières années. Air Attack 2 est donc le bienvenu, d'autant qu'il est très accessible, avec une difficulté progressive. Vous avez donc le temps de maîtriser votre engin. Les objectifs des missions sont très variés, et les rebondissements nombreux.

Le mode 2joueurs aurait cependant pu être plus poussé et proposer une réelle interactivité entre les deux pilotes. Graphiquement, il est clair que ce jeu sous-exploite les capacités de la Playstation. Mais ce n'est pas ça qui vous empêchera de vous amuser.

KAEL

Les ennemis sont toujours des jouets. Par exemple, ces poupées sont une arme redoutable qu'il faut combattre avec acharnement.

C'est généralement aux téléporteurs que votre mission se termine. Mais avant qu'ils ne s'ouvrent, il faut accomplir tous les objectifs.

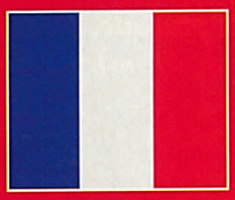
Comme dans le premier épisode, il faut utiliser les piles que vous trouvez. Ici, ce n'est pas un train qu'il faut faire démarrer, mais une fusée.

La carte est bien pratique. Les objectifs sont signalés par des points. On ne risque donc pas de se perdre.

AVIS YO !

Pour moi, Air Attack est le meilleur jeu de la série Army Men. Ce nouvel épisode est son digne successeur. Il s'inspire largement de Désert Strike, humour en plus. Quelle que soit la mission, l'essentiel de l'action consiste à tirer sur tout ce qui bouge, ce qui n'est pas pour me déplaire. Cependant, il n'est pas question de jouer trop bourrin si on ne veut pas se faire éclater vite fait. Il est préférable de planifier soigneusement son approche et ne pas hésiter à fuir lorsque les ennemis sont trop nombreux. La réalisation est correcte et l'hélico très maniable. Un jeu sympa qui devrait satisfaire les maniaques de la gâchette.

AHL



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : 3DO
- Éditeur : INFOGRAMES
- SHOOT
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : CORRECTES

PRESENTATION 85%

L'intro ressemble aux actualités que l'on voyait autrefois au cinéma.

GRAPHISMES 84%

Identiques à l'épisode précédent. Les couleurs bavent dans certains niveaux.

ANIMATION 83%

Le jeu est rapide. Quelques ralentissements négligeables.

MUSIQUE 84%

De type martial, elle colle au jeu. Plus de variété aurait été la bienvenue.

BRUITAGES 82%

Très classiques : les explosions font "boum !", et les soldats font "ahhh".

DUREE DE VIE 86%

Le jeu est long, difficile par moments, et les objectifs à remplir sont variés.

JOUABILITE 88%

Les hélicos se contrôlent sans mal. Chaque action est instinctive. Trop cool !

INTERET 84%

Si vous avez aimé la série des Soviet Strike, vous apprécierez ce titre. Aussi bien pour son humour que pour sa jouabilité.

Mégahit

TOMB RAIDER
SUR LES TRACES DE LARA CROFT

Eidos réussit le tour de force de sortir un nouvel épisode des aventures de Lara Croft, morte à la fin du précédent épisode. La Dreamcast accueille le plus morbide des Tomb Raider.

L'entrepôt de Sibérie est un endroit délicat à franchir. Assurez vos sauts sur les caisses.

Le début de ce nouveau volet situe l'action à un moment particulièrement douloureux pour les proches de Lara Croft : leur héroïne est morte. Ses connaissances et amis se retrouvent pour évoquer les moments marquants de son existence hors du commun. Pour honorer la mémoire d'une aventurière qui a su sauver plus d'une fois des reliques ancestrales de l'oubli, ses amis se remémorent quelques-unes de ses quêtes les plus impressionnantes. Winston, le major d'homme, le père Dunstan et Charles Kane se sont réunis pour évoquer leurs souvenirs de Lara à Rome, en Sibérie, dans les fonds sous-marins ou encore sur une île en proie aux maléfices et aux esprits malins. Dans la grande tradition des Tomb Raider, vous allez diriger la belle Lara et réaliser des figures imposées sur des passages de plates-formes afin de résoudre des énigmes parfois délicates. L'adversité se fera plus pressante à mesure que vous progresserez dans les niveaux. Les combats et les affrontements restent dans la lignée des épisodes précédents, avec toutefois des boss et monstres encore plus coriaces et effrayants.

Il faut être discret. Passez derrière le cuistot sans qu'il vous repère et frappez-le avec votre barre en fer.

Il faudra plonger dans les profondeurs marines pour récupérer un artefact divin. Le scaphandrier peut vous aider dans votre tentative.

Le changement dans la continuité

Lara est désormais douée de toute une série de nouveaux mouvements qui lui serviront le moment venu. Ces gestes inédits, bien décomposés, ressortent particulièrement grâce à la puissance de la Dreamcast. A titre d'exemple, Lara peut maintenant jouer les équilibristes sur une corde ou ramper dans des endroits très difficiles d'accès. Elle devra récupérer bon nombre de bonus et d'armes en tout genre qui lui permettront d'avancer dans ses aventures et de dénouer les intrigues du scénario. Comme à l'accoutumée, de nombreux objets devront être utilisés pour résoudre les différents casse-tête et traditionnels mécanismes. L'aventure se déroule par flash-back successifs qui reviennent sur les moments qui ont compté dans la vie de l'héroïne. C'est le prétexte trouvé par Eidos pour retrouver Lara à différents âges de sa vie. La possibilité de sauvegarder à n'importe quel moment facilite le confort de jeu.

Lara va devoir se méfier de ce géant plutôt bien armé.

AVIS OUI, MAIS...

Ce nouveau volet des péripéties de Lara Croft ne bouleverse pas la tradition. L'aventure est longue et prenante, mais il n'y a ni véritable changement ni innovation majeure pour le différencier des volets précédents. La réalisation est de très bonne qualité et les animations font honneur à la Dreamcast. Les phases d'action sont bien rythmées et la qualité des décors ravira les amoureux de Lara. Reste qu'il manque un brin de folie et de fraîcheur à ce Tomb Raider 5.

TOXIC

Quelques mécanismes bien retors vous attendent. Faites travailler vos méninges.

Lara peut jouer les équilibristes sur une corde tendue. Compensez ses déséquilibres avec le bouton de direction.

AVIS OUI, MAIS...

Au risque de vous surprendre, je dirai que ce dernier volet de Tomb Raider n'est rien d'autre qu'un... Tomb Raider. Un jeu globalement bien ficelé, avec les qualités et les défauts qu'on lui connaît... Lara est toujours aussi délicate à manier, et quelques épreuves ou énigmes sont bien tordues, comme d'hab. Mais bon, il est aussi un peu moins prise de tête que le précédent, et toujours aussi joli. Avis aux amateurs...

ZANO

L'UNIVERS DE TOMB RAIDER

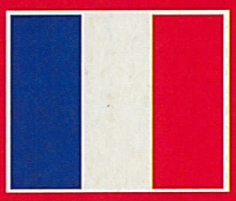
Il existe un certain nombre de repères qui permettent au joueur de se situer immédiatement dans un épisode de Tomb Raider. L'atmosphère et l'esthétique si particulières de la série sont immédiatement reconnaissables.

Rome est une ville extra-ordinaire à visiter. Les décors en mettent plein les yeux. Mais Lara n'aura pas le temps de flâner.

Le sous-marin est l'endroit idéal pour réaliser des exploits. Claustrophobes s'abstenir!

Pour un bon Tomb Raider, il faut de beaux boss. En voici un avec des yeux verts magnifiques.

Ce bélier suspendu laisse présager un passage un peu délicat. Il va falloir ruser et jouer les acrobates.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: CORE DESIGN
- Éditeur: EIDOS
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: VM
- Compatible: PURUPURU PACK
- Vibrations: MOYENNES

PRESENTATION 92%
De belles cinématiques hollywoodiennes. Le scénario est habilement présenté.

GRAPHISMES 91%
Agréables et assez colorés.

ANIMATION 90%
Les mouvements de Lara ont été affinés. Les autres persos bougent bien aussi.

MUSIQUE 85%
Les thèmes originaux de la série des Tomb Raider, et quelques bonus en plus.

BRUITAGES 88%
Discrets mais réalistes, ils soutiennent bien l'action.

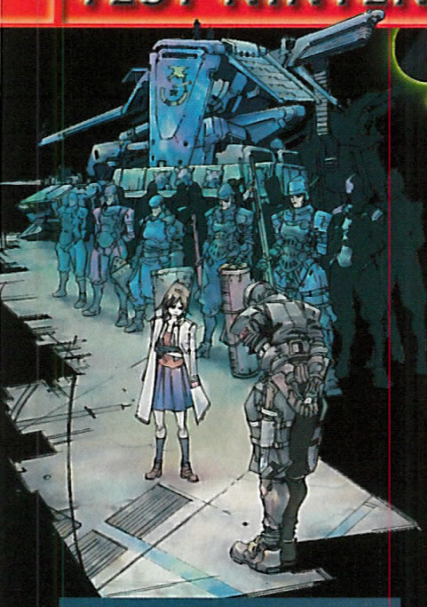
DUREE DE VIE 91%
Les décors et les différents niveaux vous tiendront en haleine.

JOUABILITE 88%
Un peu meilleure que sur Playstation mais il reste des zones d'ombre.

INTERET 91%

Un Tomb Raider tout joli pour la Dreamcast. Reste que les péripéties manquent d'originalité.

Mégahit



罪と罰 ツミとバツ

地球の継承者™

SIN AND PUNISHMENT

Chaque fois que vous abattez une centaine d'ennemis, vous gagnez un Continue.

Treasure, spécialiste des jeux d'action, s'est plié en quatre pour proposer l'un des plus beaux shoot'em up 3D, si ce n'est le meilleur, de la Nintendo 64. Une réalisation à couper le souffle mâtinée d'une prise en main exceptionnelle. Alléchant non ?

BOSS BALEZES

Le niveau de difficulté de Sin & Punishment est très télevé. Malgré les nombreux Continues (il est possible d'en gagner au fil de la partie), on avance très lentement. Principale cause à tout cela : les boss et demi-boss. Ils sont coriaces, et vous en feront baver.

Premier boss : ce ver géant. On se croirait dans le film "Dune".

Une sorte de gigantesque robot à l'armement évolutif vous attend.

Dîner en tête à tête dans un bain de lave en fusion. Chaud devant, chaud !

Difficile de parler du scénario : il est en japonais et donc complètement imbitable. Rassurez-vous, Sin & Punishment étant un shoot'em up, nul besoin de comprendre pourquoi il faut tirer sur tout ce qui bouge (avouez que sur ce point, tout le monde est capable de saisir la subtilité du jeu). Sin & Punishment se joue comme les phases shoot du célèbre Panzer Dragoon, sorti sur Saturn il y a quelques années maintenant. Le personnage est vu de dos et avance continuellement dans des décors en 3D précalculée. La liberté de mouvement est très restreinte et on se contente de se déplacer légèrement à droite ou à gauche. On peut aussi user d'un double saut ou effectuer des roulés-boulés pour éviter ennemis et obstacles. Le personnage que l'on incarne durant toute la partie est équipé d'un laser, qui n'évolue malheureusement pas au cours du jeu. Cependant, un système de lock cible automatiquement les ennemis et permet d'en venir plus facilement à bout : on peut ainsi se déplacer sans avoir à se soucier de viser ses adversaires et se concentrer sur autre chose.

Pure action

Des boss font bien sûr leur apparition mais ils n'attendent pas patiemment la fin du niveau pour venir vous chatouiller les aisselles. On en compte une bonne demi-douzaine par section visitée. Bien entendu, celui de fin est plus costaud que ses copains. Il demande technique et concentration pour en venir à bout. Sin & Punishment est un excellent divertissement qui satisfera tous les amateurs de shoot'em up 3D et de pure action.

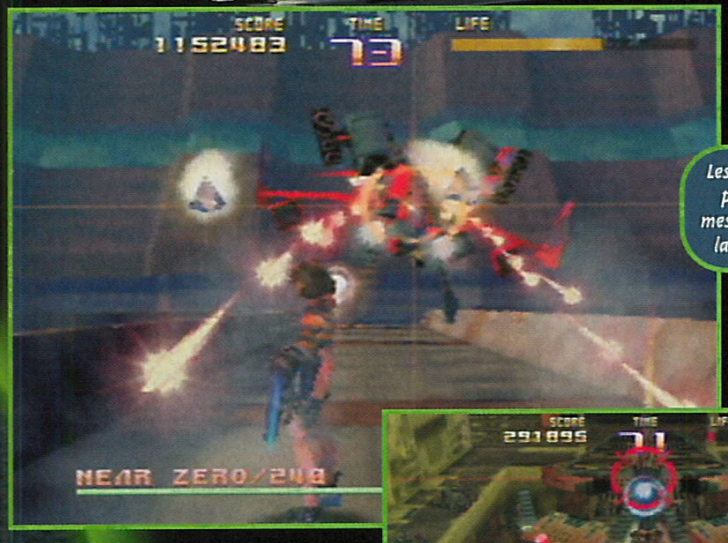
Ne vous laissez pas surprendre par des tirs croisés. Détruisez tout de suite les lasers qui font feu sur vous.

Un mode entraînement vous permet de vous familiariser avec les différentes commandes.

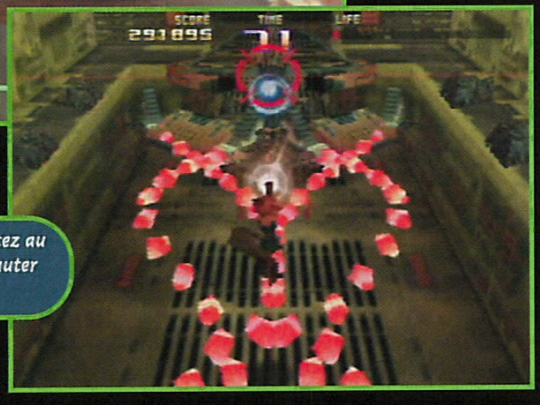
AVIS OUI !

Sin & Punishment est vraiment une bonne surprise. La réalisation technique est excellente : les graphismes sont de bonne qualité (même s'ils sont parfois inégaux) et les animations frôlent la perfection. Pas un ralentissement à signaler, malgré le nombre impressionnant d'objets et d'ennemis présents à l'écran. La prise en main est au top et l'on s'amuse tout de suite. Seul reproche à signaler : la difficulté très (trop ?) élevée du jeu. Les nombreux Continues ne changent rien à l'affaire.

NIIICO



Les demi-boss ne font pas dans la demi-mesure : missiles et tirs laser sont au menu.



Pour en terminer avec cet adversaire, restez au centre de l'écran et contentez-vous de sauter par-dessus ses tirs.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : TREASURE
- Éditeur : NINTENDO
- SHOOT'EM UP
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : INTERNE
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 85%

De nombreuses cinématiques entrecoupent les niveaux. Textes en japonais.

GRAPHISMES 90%

Des décors détaillés, des ennemis variés et nombreux, des textures colorées.

ANIMATION 91%

Pas un ralentissement malgré le nombre parfois impressionnant d'objets affichés.

MUSIQUE 85%

Les thèmes sont nombreux et rythment avec réussite les différents niveaux.

BRUITAGES 86%

Des voix en anglais de bonne qualité. L'ambiance sonore est très correcte.

DUREE DE VIE 93%

La difficulté relevée et le nombre élevé de niveaux font que l'on s'amuse longtemps.

JOUABILITE 90%

Une prise en main très rapide (les fonctions sont peu nombreuses).

INTERET 90%

Sin & Punishment est un excellent shoot'em up 3D. Une superbe réalisation épaulée par une prise en main excellente et de bons graphismes.

AVIS OUI !

La Nintendo 64 est encore capable de nous étonner. Sin and Punishment me rappelle énormément Panzer Dragoon sur Saturn. Par contre, contrairement à Niiico, je trouve que la prise en main nécessite un temps d'adaptation, surtout pour la visée. L'action omniprésente embrouille l'œil. Il faut focaliser son attention, pour suivre le bordel de projectiles. Enfin, avec Zelda : Majora's Mask, Sin and Punishment a donné à manger à ma N64, qui prenait la poussière depuis un bout de temps.

GIA

Vos adversaires se cachent parfois derrière des colonnes indestructibles. Pas facile alors de s'en débarrasser.

Mégahit

RAYMAN REVOLUTION

Après être passé sur différentes plates-formes – Playstation, Nintendo 64, Gameboy Color et Dreamcast –, Rayman pointe le bout de ses mèches blondes sur la PS2. Au programme, un scénario calqué sur celui des versions précédentes, avec des niveaux améliorés et parfois inédits. Un travail d'orfèvre pour le plus grand plaisir des joueurs.

Si vous lisez Consoles+ régulièrement, vous connaissez déjà le scénario de ce nouveau Rayman : il est identique à celui des moutures précédentes. D'affreux pirates ont envahi la planète de Rayman, emprisonné les habitants, et les ont réduits à l'esclavage. Rayman, le personnage que vous dirigez durant tout le jeu, parvient à s'échapper de sa cellule. L'heure de la revanche a sonné : il lui faut rencontrer le chef des pirates et l'affronter dans un spectaculaire duel.

Pleins pouvoirs

Chemin faisant, Rayman voit ses pouvoirs augmenter. Notez que, par rapport aux versions précédentes, il est désormais possible d'acheter de nouvelles aptitudes. Rayman peut, par exemple, disposer d'un tir à fréquence plus élevée ou améliorer sa capacité à flotter dans les airs. En plus de ces quelques facultés physiques spéciales, Rayman peut sauter de plate-forme en plate-forme, voler quelques secondes, nager sur et sous l'eau, glisser le long de pentes vertigineuses, mais aussi s'accrocher à certaines surfaces. Un vrai singe ce Rayman !

Un univers immense...

Les niveaux, à l'instar de Mario 64 sur Nintendo 64, ne sont plus répartis de manière linéaire : on évolue dans un univers immense, partagé en plusieurs zones qui mènent aux différents niveaux du jeu. La plupart du temps, il s'agit de phases de plates-formes très classiques où il faut atteindre un point précis du monde. Parfois, et c'est là que le jeu devient très intéressant et s'éloigne de certaines productions stéréotypées, Rayman se lance dans des niveaux tout en 3D précalculée. Le niveau défile automatiquement à vitesse variable et l'on se contente de diriger son personnage en évitant divers obstacles. A cette occasion, Rayman chausse une paire de skis nautiques, chevauche un missile ou encore un siège mobile monté sur un rail lumineux. Voilà qui donne du rythme au jeu !

... et magnifique

A la différence des jeux Playstation, Nintendo 64 et Dreamcast, cette version propose quelques niveaux et adversaires inédits. Même si la trame du jeu reste identique et que l'on y retrouve les mêmes boss, l'aspect visuel, en revanche, a bien évolué. Mieux, il fourmille de détails : papillons, plantes vertes, arbres (la qualité du feuillage est absolument saisissante), cours d'eau... Ajoutez à cela des bruitages adaptés, et vous obtenez l'un des plus beaux jeux actuellement disponibles sur Playstation 2. Une réalisation superbe.

Les poissons carnivores ont toujours un appétit féroce. A éviter donc.

TRANSPORTS HORS DU COMMUN

Rayman Revolution n'est pas seulement un jeu de plates-formes, certaines scènes feront appel à vos réflexes. Voyez vous-même.

Faire une balade en ski nautique sur les marais n'est pas une chose de tout repos. Gare aux obstacles !

A dos de missile, on se déplace plus rapidement. Notez que vous pouvez aussi défoncer certaines portes.

Un fauteuil en mouvement sur une barre d'énergie. Il faut basculer à droite ou à gauche pour éviter les gamelles.

Les niveaux inédits sont légion. Voici, par exemple, le nouveau look de l'île aux pirates. Magnifique, non ?

AVIS OUI !

Si les épisodes de la PS, de la N64 et de la DC étaient en tout point identiques, cette nouvelle mouture de Rayman fait peau neuve. Le scénario n'a pas changé, mais les niveaux ont été améliorés. Mieux, certains sont totalement nouveaux. Le jeu se rapproche maintenant beaucoup d'un Mario 64 : phases de plates-formes, d'action, recherche de l'entrée des niveaux... Rayman Revolution est un très bon jeu de plates-formes, qui devrait satisfaire les amateurs du genre.

NIIICO

Méfiez-vous des corsaires : ils sont souvent diablement bien armés.

Le lierre est désormais en véritable 3D et non plus une simple texture comme sur Dreamcast ou Nintendo 64.

Les ennemis surgissent parfois du sol sans crier gare.

Une folle poursuite dans une grotte de cristal. Au moindre choc avec un élément du décor, vous vous ferez croquer tout cru !

Un adversaire absent des versions précédentes : le corsaire équipé d'un lance-flammes.

Certains niveaux offrent une vue plongeante très impressionnante.

RAYMAN REVOLUTION

BOSS UN PEU !

Les boss font bien évidemment partie de l'aventure. Ils ne sont pas nombreux, rassurez-vous, mais leur apparition et la manière de les battre sont toujours différentes. A vous de vous adapter à chaque situation...

Le premier boss est une sorte de machine infernale qu'il faut détruire. Lancez trois barils de poudre dessus et le tour est joué.

Pour éliminer ce monstre de glace, accrochez-vous aux anneaux lumineux et grimpez tout en haut de son repaire.

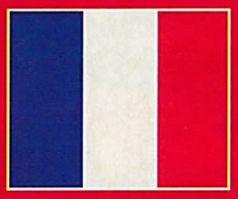
Suivez cet ignoble jusqu'à sa tanière pour en finir avec lui. Une sacrée partie de plates-formes en perspective !

Grâce à sa faculté de s'accrocher aux anneaux lumineux, Rayman peut franchir de profonds ravins.

AVIS OUI !

Enfin une bonne adaptation ! Les stages ne sont pas seulement plus fournis, plus détaillés et plus beaux. Désormais, le jeu mélange avec bonheur l'aventure et les plates-formes. Il y a des dialogues audio, et les niveaux sont tous liés entre eux formant un monde gigantesque. La durée de vie restera toutefois à peu près la même c'est-à-dire très bonne, si l'on cherche les milles lums et les familiers pour débloquer des secrets. Beau, jouable, coloré, plus féerique que jamais, ce Rayman est vraiment une révolution, il vous enchantera.

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : MEMORY CARD
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRÉSENTATION 90%

De nombreuses séquences cinématiques. Textes et voix en français.

GRAPHISMES 94%

Le jeu fourmille de détails, absents précédemment. Des couleurs éclatantes.

ANIMATION 94%

Les mouvements de Rayman, comme ceux de tous les personnages, sont splendides.

MUSIQUE 85%

Les thèmes musicaux sont agréables et se font discrets quand il le faut.

BRUITAGES 89%

Les voix en français sont bien fichues, même si parfois elles sont un peu niaises.

DURÉE DE VIE 90%

Les niveaux sont nombreux et variés, la difficulté est bien dosée, car progressive.

JOUABILITÉ 90%

La prise en main est excellente. Le personnage se manie de belle manière.

INTÉRET 92%

Il manquait à la PS2 un bon jeu. Elle l'a trouvée avec ce Rayman Revolution : prise en main exemplaire, graphismes fins et colorés et niveaux variés.

La série des Theme divise toujours autant les joueurs. Déjà disponible sur Playstation, ce Theme Park World nous met dans le fauteuil d'un gérant de parc d'attractions.

Très peu de choses différencient ce volet PS2 de son prédécesseur 32 bits. Les graphismes n'ont pas fait d'énormes progrès, mais l'ensemble est joli et coloré. Le but reste toujours le même: construire et gérer des parcs d'attractions à thème pour faire un max de fric. Pour cela, on dispose d'un budget et d'un ensemble de bâtiments à édifier. Attractions, boutiques, montagnes russes, toilettes et poubelles... Il faut organiser intelligemment son parc pour que les visiteurs trouvent tout ce qu'ils désirent et dépensent leur argent gaiement. Ensuite, on gère le personnel et les salaires: les balayeurs, les mécanos, les animateurs... Et au bout du compte on observe les écrans de statistiques. On ajuste le prix de l'entrée, celui des attractions, ou on met plus de sel dans les frites et on augmente le prix des boissons et des glaces. Enfin, pour se détendre de tout ce stress digne de celui d'un véritable homme d'affaire, il est possible d'essayer toutes les attractions. Génial et prenant!

theme PARK WORLD™

Une petite balade dans son parc, histoire de surveiller ses employés...

Il y a plusieurs types d'attractions: les divertissements, les circuits et les jeux d'argent.

Des écrans permettent de paramétrer la qualité des aliments vendus, ainsi que leur taux de matière grasse!

On passe le plus clair de son temps à construire des attractions et des boutiques.

Les montagnes russes peuvent occuper jusqu'à la moitié de votre parc. Plus elles filent le vertige, plus elles rapportent.

AVIS OUI, MAIS...

Moi, j'adore les jeux idiots et géniaux à la fois. Et celui-ci regorge de détails et d'options. Le tout saupoudré d'une bonne dose d'humour. Côté réalisation, il est vraiment bien ficelé, et on apprend vite à gérer ses parcs. Bon, il y a toujours l'éternel dilemme couplé à un bon sentiment de culpabilité lorsqu'on passe à la caisse: 399 balles, il y de quoi hésiter! Surtout sur PS2. Mais bon, ceux qui aiment le genre et la série peuvent foncer, c'est un excellent jeu.

ZANO

- **Version: OFFICIELLE**
- **Dialogues: FRANÇAIS**
- **Textes: FRANÇAIS**

- **Développeur: BULLFROG**
- **Éditeur: ELECTRONIC ARTS**
- **GESTION**
- **1 JOUEUR**
- **Sauvegarde: OUI**
- **Compatible: DUAL SHOCK 2**

PRESENTATION	*Une cinématique déjantée. Des menus très simples.*	88%
GRAPHISMES	*Assez jolis mais simplistes.*	88%
ANIMATION	*La PS2 n'est pas surmenée. Pas de problème de caméra.*	90%
MUSIQUE	*Des bruits de parc d'attractions et le blabla de la fourmi.*	70%
BRUITAGES	*Pas indispensable.*	85%
DUREE DE VIE	*Si l'on accroche, ça peut durer très longtemps.*	90%
JOUABILITE	*Un bon temps d'adaptation est nécessaire.*	80%

INTERET 86%

Un jeu comme on en voit peu, très réussi mais réservé à ceux qui aiment le genre.

RECORD OF LODOSS WAR
The Advent of Cardice
ロードス島戦記　邪神降臨

Le pari de sortir un titre d'action genre Diablo sur console, avec pour thème un célèbre animé japonais, semblait plutôt risqué. A notre grande surprise, l'éditeur s'en sort avec les honneurs, pour la plus grande joie des fans de la série de Lodoss.

A la base, Record of Lodoss War est une série animée de médiéval-fantastique de treize OAV. Son succès provient d'une réalisation valable et d'un scénario reprenant les grands clichés du jeu de rôles Donjons et Dragons. Vous allez donc incarner un guerrier mage, plongé dans les intrigues et les guerres divines du pays de Lodoss. Vous massacrerez une foule de monstres, ce qui vous rapportera des points d'expérience, lesquels permettront de franchir des niveaux de guerrier et ainsi d'améliorer les caractéristiques et les compétences du héros. Vu que les ennemis se régénèrent, l'expérience n'est pas limitée et il est facile de booster son personnage pour le préparer à affronter des créatures plus puissantes et des boss. Votre guerrier mage disposera également de sortilèges. Ceux-ci s'obtiennent en trouvant des grimoires disséminés çà et là, mais qui vous font dépenser de la mana à chaque utilisation.

Il faut éviter de s'aventurer n'importe où si vous n'avez pas atteint un haut niveau.

Les magies conviennent pour les attaques à distance.

La course au trésor

A l'occasion, vous pourrez récolter de l'équipement sur les morts et dans des coffres parfois fermés à clef. Bien sûr, il faudra toujours équiper votre perso de l'arme et des pièces d'armures magiques qui augmentent sensiblement certaines de ses caractéristiques. Pour une fois, il n'est pas question de paiement en or chez le forgeron : vous récupérez du mythril pour améliorer vos meilleurs objets, ainsi que des pièces d'équipement superflues à fondre. D'ailleurs, selon la nouvelle arme prise en main, votre style de combat changera nettement.

L'inventaire rapide est, quant à lui, simple à gérer. Il faut choisir une magie et y placer les plus grandes potions de soin. Pour recharger ces potions, il suffit de remplir vos fioles à un puits (à croire que c'est de la flotte !). Finalement, ne vous tracassez pas ! Pour ce qui concerne les missions, vous devrez simplement trouver des clefs et des parchemins, et discuter avec certains personnages.

AVIS OUI !

Ce nouveau Diablo-like qui reprend l'ambiance de Record of Lodoss War débarque heureusement en Europe. Cependant, je ne considère pas qu'il fasse le poids face à Diablo 2, et encore moins face à Baldur's Gate 2. D'un autre côté, inutile d'attendre une adaptation prochaine sur console de ces deux hits (rappelons au passage que Baldur's Gate 1 sur console est tombé aux oubliettes)... Alors, si vous jouez uniquement sur Dreamcast, n'hésitez pas une seule seconde à vous lancer dans ce grand titre médiéval-fantastique.

ARIOCH

L'avatar de la déesse Cardice semble tout feu tout flamme.

LE SAC SANS FOND

Votre personnage trimballe pas mal de trucs dans sa hotte : son livre de sorts, ses cartes du monde et des labyrinthes, sa ceinture de potions, ses outils de crochetage et des objets devenus obsolètes. Si vous voulez conserver certains objets magiques intéressants sans toutefois les porter, stockez-les dans des coffres chez le forgeron. Un système de téléportation vous ramènera immédiatement aux endroits stratégiques.

Votre premier boss ne représente pas un gros défi.

Montre voir la couleur de tes tripes !

Au début, des salles d'entraînement vous apprennent les ficelles du jeu.

Votre personnage se transforme progressivement en tank sur pattes.

Les magies du livre de sorts ne sont pas très pratiques à sélectionner.

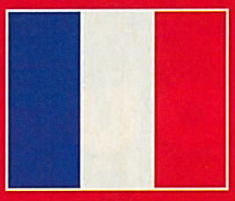
Les endroits clés contiennent toujours un cristal de sauvegarde et un puits.

Les panneaux indicateurs sont signalés sur votre morceau de carte.

AVIS OUI, MAIS...

Lodoss en jeu vidéo ! En voilà une nouvelle qu'elle est bonne ! Et en plus, le jeu se paie le luxe d'être original. Ouaahhh !... Et pourtant, même si la réalisation est à la hauteur, avec des scènes cinématiques magnifiques, je suis bien moins enthousiaste qu'Arioch. Je le trouve bien trop répétitif. Le but se limite à trucider des monstres, à acquérir de nouveaux objets afin d'augmenter ses niveaux, et à aller explorer des donjons de plus en plus prise de tête. C'est rasoir et pas très motivant à mon sens.

GIA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ESP
- Éditeur : KADOKAWA SHOTEN
- ACTION/DIABLO-LIKE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 93%

Le jeu est entrecoupé de cinématiques franchement superbes.

GRAPHISMES 89%

On reprochera le manque de détails et de luminosité de certains décors.

ANIMATION 91%

Les créatures bougent avec rapidité et fluidité dans des combats très maniables.

MUSIQUE 83%

Bien dans l'ambiance. Hélas, les thèmes deviennent vite répétitifs.

BRUITAGES 82%

Corrects, à part les énervants bruits de pas.

DUREE DE VIE 93%

Les contrées à explorer sont immenses et les monstres s'y régénèrent.

JOUABILITE 92%

On prend vite le personnage en main et l'inventaire se gère facilement.

INTERET 90%

Oubliez le côté RPG. L'armement et les combats font tout le charme de ce titre bourrin avec une toile de fond japanime très bien intégrée.

DONALD "Cou@k Att@K?*!"

Un mois seulement après sa sortie sur Playstation, Donald Couak Attak arrive sur PS2 et Nintendo 64. Le scénario reste identique, mais les graphismes ont considérablement évolué et quelques idées nouvelles apparaissent.

S'il conserve le même scénario que sur Playstation (il s'agit toujours de sauver Daisy des griffes de l'immonde Merlok), le jeu a quelque peu changé. Dans son principe, Couak Attak s'inspire toujours de Crash Bandicoot: on fait évoluer son personnage dans un étroit couloir de jeu où les mouvements sont limités. Mais les graphismes ont été énormément améliorés. Profitant des capacités techniques de la Playstation 2, les décors proposés sont d'une rare finesse et, pour une fois, il n'y a ni scintillement ni aliasing à signaler. Un exploit! La version Nintendo 64, quant à elle, contient une foultitude de détails dans les décors, absents du jeu sur Playstation.

Nouveaux niveaux

Les couleurs quant à elles sont fidèles à l'esprit de Walt Disney: criardes à souhait. Autre nouveauté: les niveaux. Ce ne sont plus les mêmes que sur Playstation. Ils sont, en règle générale, plus vastes et leurs tracés diffèrent de la version précédente. Les boss, présents au quatrième niveau de chaque monde, sont identiques en tout point à la version 32 bits. Pour les éliminer, il s'agit toujours de les frapper trois fois. Sachez toutefois que la version PS2 dispose d'un monde supplémentaire.

A l'attaque!

Dernière innovation, disponible uniquement sur Playstation 2, la possibilité d'effectuer des coups spéciaux en enclenchant une des nombreuses combinaisons de cinq touches apprises au cours de la partie. Donald devient alors invincible durant quelques secondes et peut foncer dans ses adversaires sans aucun danger. Contrairement à son prédécesseur, ce Donald Couak Attak dispose d'une difficulté de jeu assez élevée sur PS2. Si les premiers niveaux se traversent sans grande difficulté, les derniers vous donneront pas mal de fil à retordre. Voilà qui est étonnant pour un jeu qui est censé s'adresser aux plus jeunes. Ces derniers apprécieront la version N64 qui est bien plus abordable et jouable.

AVIS OUI!

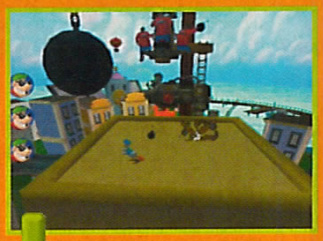
Ce titre m'avait accroché sur PS, il m'a scotché sur PS2 et N64! Non seulement la prise en main est top, mais les graphismes ne souffrent d'aucun défaut (absence d'aliasing et de scintillement sur PS2). Les animations sont, elles aussi, bien réalisées: les mouvements sont souples et les attitudes fidèles au DA. Seuls reproches: la difficulté du jeu sur PS2 et les caméras approximatives lors des sauts (l'action étant vue de dos la plupart du temps, il est parfois difficile d'évaluer sa position). Aucun problème pour la version N64, si ce n'est la difficulté très (trop) peu élevée.

NIIICO

BOSSEZ UN PEU!

Si le jeu varie quelque peu de la version Playstation, les boss sont quant à eux identiques: on les retrouve au quatrième niveau de chaque monde et la technique pour les éliminer consiste toujours à les frapper trois fois.

PS2. Cette gigantesque poule va tenter de vous écraser. Evitez-la et sautez sur sa tête.



PS2. Les frères Rapetout veulent vous pulvériser avec cette masse et des bombes.

PS2. Pour vous débarrasser de la sorcière, frappez les squelettes quand elle passe à leur verticale.

Nintendo 64. En ville, Donald utilise les stores pour se hisser sur les plates-formes en hauteur.

Nintendo 64. Gare aux générateurs: ils fournissent un courant dangereux pour vous.

Nintendo 64. Les niveaux varient par rapport aux précédentes versions, mais le principe reste le même.

PS2. Le monde de lave est un enfer! Certainement l'un des niveaux les plus délicats du jeu.

COUPS SPÉCIAUX

A la différence de la version Playstation, Donald Couak Attak dispose sur Playstation 2 de coups spéciaux qu'il est possible d'activer à certains endroits des niveaux. Ils sont nombreux mais le résultat est toujours identique: Donald devient invincible durant quelques secondes et vous pouvez avancer sans craindre vos adversaires.

PS2. Commencez par sauter consécutivement sur la tête de trois adversaires.

PS2. Actionnez ensuite la touche R1 de la manette pour lancer le Combo.

PS2. Entrez la combinaison de touches. Attention, vous n'avez que trois secondes!

PS2. Donald est maintenant invincible pour quelques secondes. Foncez!

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: DISNEY INTER.
- Éditeur: UBI SOFT
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle: BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: CARTE MÉMOIRE
- Compatible: -
- Vibrations: ASSEZ BONNES

PRESENTATION 89%

Quelques scènes cinématiques. Textes et voix en français (voix en anglais sur N64).

GRAPHISMES 89%

Les couleurs sont pétantes et les graphismes fidèles à l'esprit Disney.

ANIMATION 90%

Pas de ralentissement à signaler. Quelques problèmes de vue lors des sauts.

MUSIQUE 75%

Les musiques deviennent très rapidement pénibles: répétitives et mauvaises.

BRUITAGES 82%

Les voix des personnages sont bien doublées mais trop enfantines.

DUREE DE VIE 84%

On avance rapidement dans le jeu, malgré une difficulté progressive.

JOUABILITE 89%

La prise en main est bonne. Attention aux sauts aléatoires sur PS2.

INTERET 86%

Un bon jeu de plates-formes sur Playstation 2 et N64, à la difficulté progressive. Gare au problème de caméra lors des sauts sur PS2.

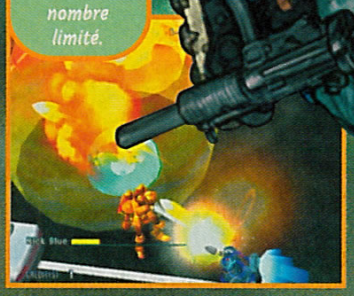
AVIS OUI, MAIS...

Ça faisait un bail que je n'avais pas joué avec Donald Duck sur console. Ô nostalgie... Ô doux souvenirs... La version PS2 apporte un véritable lifting, le jeu est plutôt beau, il y a des coups spéciaux... Rien, toutefois, de bien révolutionnaire: cela reste très classique et plutôt simple, particulièrement sur N64. Bref c'est sympa, sans plus... De toute façon, je suis persuadé que ce jeu se vendra bien, compte tenu de la renommée de son héros. Mais notre lectorat est-il vraiment concerné?

SWITCH

Cannon Spike

Chaque personnage est doté de coups spéciaux spectaculaires. Attention, ils sont en nombre limité.



Capcom propose avec Cannon Spike un mélange de beat'em all et de shoot'em up mettant en scène ses plus célèbres personnages. On retrouve ainsi des héros issus de la série des Megaman, Street Fighter et autres Dakstalkers.

AVIS OUI, MAIS...

Cannon Spike n'est pas un mauvais jeu, il est tout simplement trop court. 11 niveaux c'est très peu. Avec les capacités de stockage du GD-Rom, on était en droit d'attendre des niveaux beaucoup plus vastes et surtout bien plus nombreux. Quoi qu'il en soit, Cannon Spike est très agréable à prendre en main, et l'action ne faiblit pas un instant. Dommage que les tableaux se déroulent toujours de la même manière: affrontement avec plusieurs adversaires, puis un demi boss et enfin le boss de fin de niveau.

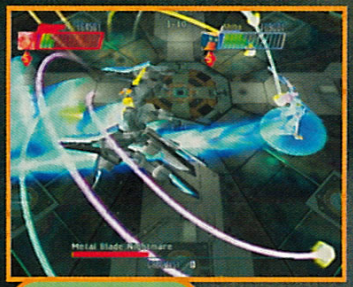
NIIICO

Comme toujours avec ce genre de produit, le principe est très simple: le joueur est placé dans un niveau et doit éliminer tout ce qui se présente à lui. Une fois sa tâche accomplie, il affronte un boss de taille et de résistance supérieures avant de passer au niveau suivant. Cannon Spike est composé de 11 niveaux, dont le dernier est dédié spécialement au combat contre le gigantesque boss de fin. A l'image de Super Smash TV (sorti sur Super Nintendo et Megadrive il y a tout juste 7 ans), l'action est vue légèrement du dessus et le joueur est cantonné dans une petite aire de jeu. Ses mouvements sont ainsi très restreints et se limitent au minimum syndical. Niveau armement, on se contente là aussi de peu: on se bat avec les armes fournies en début de partie (qui varient suivant votre personnage) ainsi qu'à quelques gadgets qui servent à sortir des coups spéciaux spectaculaires. Au contact de l'ennemi, il est possible de lui asséner des Combos dévastateurs, comme dans un bon vieux beat'em up. Par contre, votre personnage ne peut tirer que dans la direction vers laquelle il regarde. C'est peu pratique et se révèle fort handicapant quand les adversaires attaquent de toute part. Mais un système de lock (à l'image de Zelda sur Nintendo 64) permet de cibler un ennemi et ainsi de lui tirer dessus tout en se déplaçant librement autour. Pratique non?

Le boss final du jeu est un dur à cuire. Plusieurs transformations, des tirs dévastateurs et une barre de vie conséquente.

Pour changer de rythme, on tombe parfois sur des niveaux avec un scrolling automatique. Ici, une séquence de glisse à fond les manettes.

A la fin de certains niveaux, les boss attaquent en nombre. Ici, ils sont trois.



En mode 2 joueurs, utilisez le tir croisé.

- Version: IMPORT
- Dialogues: -
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: CAPCOM
- Éditeur: CAPCOM
- SHOOT/BEAT
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: CARTE MÉMO
- Compatible: -

PRESENTATION 75%
Pas de cinématiques. Le générique de fin est décevant.

GRAPHISMES 88%
Comme toujours sur DC, détaillés et colorés.

ANIMATION 85%
De gros ralentissements en mode 2 joueurs.

MUSIQUE 80%
Sans être originale, elle rythme bien l'action.

BRUITAGES 82%
Un peu sommaires, mais ils collent bien avec le type de jeu.

DUREE DE VIE 80%
La difficulté est bien dosée.

JOUABILITE 90%
La prise en main est excellente. On apprécie le mode Lock.

INTERET 82%
Un bon divertissement. Dommage que les niveaux soient si courts et si peu nombreux.

Dr. Seuss' How the Grinch Stole Christmas!

Le personnage créé par le Dr Seuss, auteur de dizaines de contes et de romans, est très populaire aux Etats-Unis, où il fait partie de la mythologie de Noël. Le film, dont le titre original pourrait se traduire par "Comment le Grinch a volé Noël", a très bien démarré malgré des critiques mitigées. Que donne l'adaptation Playstation ?

AVIS OUI, MAIS...

A l'heure où j'écris ces lignes, "Le Grinch", le film de Ron Howard, n'est pas encore sorti. Je pense qu'après l'avoir vu, le jeu me paraîtra encore plus agréable. Le fait de pouvoir contrôler un méchant dans un jeu est un rare plaisir. L'aventure est longue et les thèmes musicaux vous enchanteront. Par contre, le jeu aurait pu être un peu plus soigné graphiquement. Autre reproche, la jouabilité n'est pas au top. Réussir ses sauts est très difficile. Le Grinch trouvera cependant son public chez les plus jeunes.

KAEL

Pour éviter d'être repéré, il est possible de marcher sur la pointe des pieds.

Malgré sa couleur verdâtre et son costume de Noël, le Grinch est un dur à cuire. Lorsque le 25 décembre approche, il met tout en œuvre pour saccager la fête. Vous contrôlez justement cet anti-héros, et votre but est d'embêter toutes les âmes pures de Wholand, lieu où se passe cette aventure. Les objectifs du Grinch sont divers et bien méchants : casser les cadeaux, semer la pagaille, taguer des affiches... Vous disposez de deux attaques. Premièrement, une haleine nauséabonde – un peu celle de Switch au réveil (vers 15 h) –, qui a pour effet de faire fuir vos gentils ennemis.
Secundo, une attaque plus classique : vous pouvez écraser ce que vous voulez avec votre royal séant. C'est d'ailleurs votre attaque principale. Le Grinch n'est pas seul. Il a un ami, Max, son fidèle chien. Il lui obéit au doigt et à l'œil et vous sera souvent utile. En effet, de par sa petite taille, il peut se faufiler dans les trous et, par exemple, vous ouvrir une porte fermée de l'intérieur ou récupérer un objet important. Ces deux personnages ne vont pas l'un sans l'autre.

Beaucoup de recherche

Malgré le nombre de niveaux peu élevés (quatre), l'aventure est très longue. Les endroits que vous allez visiter sont très vastes, et un nombre conséquent d'objectifs sont à remplir. Le problème, c'est que l'accomplissement de votre mission s'avère très long et indirect. Par exemple, avant de pouvoir repeindre les affiches du maire, il faudra au préalable récupérer le matériel nécessaire, à savoir de la peinture. Le Grinch possède des tas d'inventions assez tordues. Jusqu'à ce qu'une violente bourrasque les disperse, il disposait de plan pour les construire. Hélas ! ses précieux documents ont volé aux quatre coins de Wholand.
Il sera impératif de les retrouver car, sans eux, aucune chance de finir le jeu.

Repindre les affiches du maire fait partie des objectifs à accomplir. Relooké de la sorte, il semble beaucoup plus sympathique.

Voici une preuve de la cruauté du Grinch. Il n'hésite pas à s'en prendre aux enfants.

Les cabines téléphoniques sont les planques idéales pour se déguiser, un peu comme Superman.

Votre super ordinateur vous servira à construire des machines diaboliques. Mais il faut récupérer les plans...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : SCEE
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION	*Rien de vraiment intéressant. Le tutorial est cependant bien fait.*	85%
GRAPHISMES	*Une 3D simple et terne. Bogues et ralentissements fréquents.*	82%
ANIMATION	*La démarche du Grinch est désopilante. Le reste est simple.*	86%
MUSIQUE	*Des musiques douces et reposantes qui sentent bon Noël.*	87%
BRUITAGES	*Des dialogues très ringards, notamment ceux du narrateur.*	86%
DUREE DE VIE	*Terminer sera long : les objectifs sont nombreux et pas faciles.*	89%
JOUABILITE	*Pas toujours au top. Réussir les sauts demande de l'entraînement.*	84%

INTERET 83%

Le Grinch devrait trouver son public : les enfants qui ont vu le film craqueront.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

La Playstation 2 doit impérativement se constituer une ludothèque digne de ce nom. Les jeux déjà sortis sont loin de faire l'unanimité. C'est au tour de F1 Championship de tenter de nous faire entrapercevoir les capacités extraordinaires de la dernière née de Sony.

Dès les premiers instants de jeu, le parti pris réaliste saute aux yeux. On se trouve devant une simulation, dans la grande tradition des titres d'Electronic Arts. Après les premières images, l'écran de sélection principal permet de choisir l'un des trois modes de jeu. Le mode Grand Prix vous fait vivre un week-end de formule 1. Vous choisissez votre pilote parmi la liste des véritables champions. Vous pourrez ensuite configurer les options pour régler le niveau de réalisme de la course. Les conditions météorologiques et les aides au pilotage peuvent êtres paramétrées. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner un circuit. Une présentation détaillée vous permettra de vous familiariser avec le tracé. Il faut passer les étapes des essais libres et des qualifications pour arriver au warm up. Au cours d'une course, vous pourrez vous arrêter aux stands pour faire le plein ou affiner vos réglages.

Les pros de la F1

Comme le titre le laisse supposer, vous pourrez bien entendu disputer la saison 2000. Dans ce mode, la précision est primordiale pour maîtriser chaque bolide. Vous devez connaître les réactions de votre F1 sur le bout des doigts pour l'adapter aux différents circuits. Quant aux réglages des voitures, ils sont assez complets pour combler les puristes de la formule 1.
Le mode Multijoueur permet à quatre joueurs de s'affronter. Vous aurez besoin pour cela du Multitap exclusif de la PS2.

Certains pilotes n'hésitent pas à vous en faire voir de toutes les couleurs.

La jouabilité assez délicate entraîne souvent ce genre de situation.

Evitez les contacts directs avec les adversaires.

La vue intérieure demande de la pratique et une bonne connaissance des circuits.

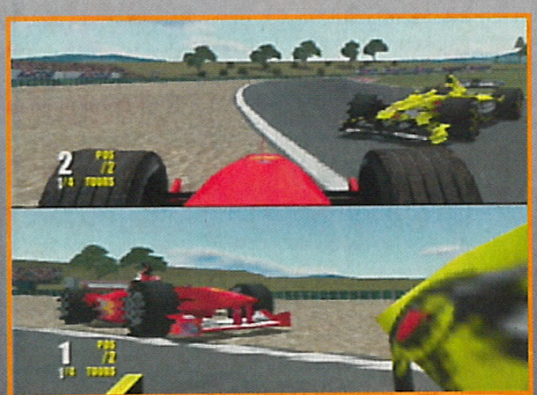
AVIS NON, MAIS...

F1 Championship réserve quelques beaux tours de piste une fois les réglages des voitures poussés dans leurs derniers retranchements. Cela dit, la prise en main est loin d'être évidente et il faudra quelques heures de jeu pour entrapercevoir les finesses de cette simulation. Par ailleurs, la réalisation n'est pas le point fort de ce jeu de F1. En effet, le niveau de détails est très insuffisant et l'animation connaît des ratés importants. F1 Championship demandera donc de la patience aux fans de F1 et ne risque pas de convertir les détracteurs de ce sport.

TOXIC

Un coup d'œil dans le rétro permet de contenir les attaques de vos poursuivants.

Non, il ne s'agit pas de Destruction Derby, mais bien de F1 Championship sur Playstation 2.



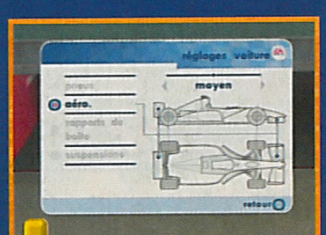
C'est en mode Multijoueur que la faiblesse de la réalisation se fait le plus cruellement ressentir.

EN COURSE

En F1, il ne faut rien laisser au hasard. Il est donc important d'accorder du temps à chaque étape d'un week-end de course pour assurer un pilotage dans les meilleures conditions.

Les essais libres permettent d'apprendre les tracés des différents circuits.

Prendre une bonne place dès le départ facilite la course.



Les réglages des voitures demandent de la concentration afin de les adapter au mieux à votre pilotage.

La saison officielle est le cadre d'une lutte sans merci.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E. ARTS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- F1
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : FAIBLES

PRESENTATION 90%

Les bolides foncent, et les images déboulent à toute vitesse.

GRAPHISMES 82%

Très décevants en comparaison des capacités annoncées de la console.

ANIMATION 78%

Pas de souplesse pour une animation assez chaotique.

MUSIQUE 80%

Rien de mémorable.

BRUITAGES 85%

Les moteurs sont agressifs et bien sentis. Les commentaires sont discrets.

DUREE DE VIE 90%

Des modes de jeu complets.

JOUABILITE 80%

Les commandes sont peu intuitives. Les réglages apportent un peu de profondeur.

INTERET 79%

Un titre qui se caractérise par son manque de qualités visuelles et une animation très limite. Reste la licence officielle...

AVIS NON !

Quelle déception ! Ce F1 Championship ne possède pas beaucoup d'atouts pour satisfaire les adeptes du genre. D'une part, on ne sent absolument pas sa voiture dans le pad, et adopter une conduite précise ou instinctive est vraiment délicat. D'autre part, la réalisation laisse vraiment à désirer : l'animation est mauvaise et le visuel manque de détails et de couleurs. Seuls bons points : il y a pas mal d'épreuves et la licence officielle FIA...

ZANO

Mégahit

RIVAL SCHOOLS

Voilà un moment que les fans des productions Capcom attendaient un nouveau Rival Schools : son principe de Furies spectaculaires et le charisme de ses personnages avaient fait sa réputation. Capcom récidive avec une version Dreamcast décapante. Revue de détail...

Le mode Story permet de configurer le look de son perso, mais les résultats sont parfois d'un goût un peu douteux. C'est le cas ici, non ?

Le mode Story semble être une sorte de jeu de l'oie. Enfin, moi et le japonais, ça fait deux !

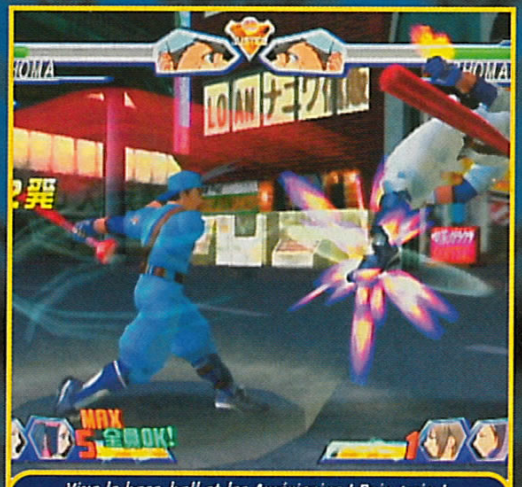
Les coups en l'air sont bien sûr réalisables, et les possibilités sont vraiment nombreuses.

Rival Schools avait su innover à l'époque de sa sortie sur la Playstation première génération, avec son principe original de Furies, mais aussi et surtout grâce au deuxième CD qui ne contenait que des mini jeux (dans la version jap uniquement). Ces derniers étaient directement en rapport avec les sports pratiqués par les combattants des différentes écoles (le titre du jeu est suffisamment parlant, non ?). Football, volley... voilà qui changeait agréablement de la baston genre bourrin... Autre point fort, Rival Schools était un grand précurseur en matière de prises à plusieurs. On a d'ailleurs toujours du mal à trouver un jeu de baston qui soit aussi fun dans sa "mise en scène".

Au rayon nouveautés de ce nouvel épisode, tout un tas de persos, de coups spéciaux, ainsi qu'un nouveau mode. Ça paraît léger comme ça, mais heureusement, un nouveau paramètre est apparu dans les combats : la parade des Furies à plusieurs. En effet, il est désormais possible de stopper une Furie. A ce moment, le combattant de votre équipe resté backstage affronte celui de l'autre. Si vous parvenez à le frapper le premier, la Furie dévastatrice continue, sinon elle est stoppée. Une possibilité qui rend les combats vraiment très intéressants.

Le nageur, un nouveau perso. Sa "chope" est en fait un massage cardiaque de réanimation. Fun !

Bref, voilà qui me semble être une bonne nouvelle : on retrouve la joie de jouer à une production Capcom. Et pour une fois, ce n'est pas du "Street Fighter 32 Spécial Karna Bêta Prime".

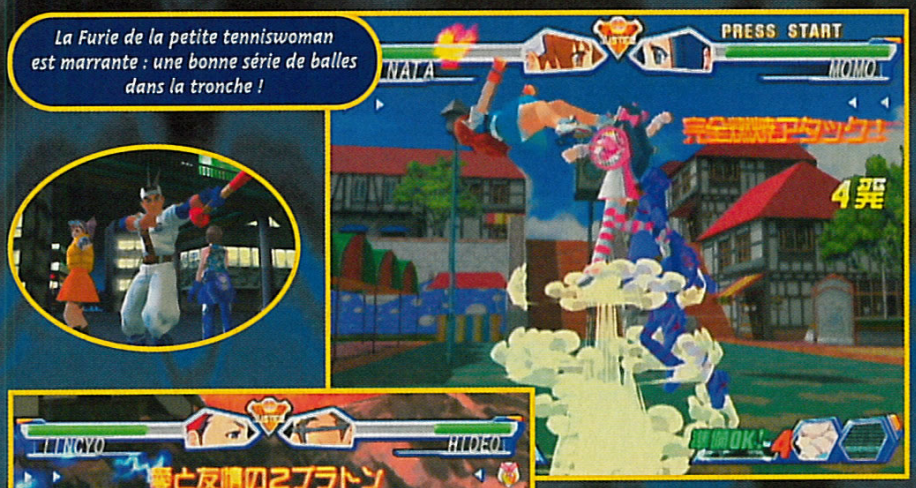


Vive le base-ball et les Américains ! Poin poin !

AVIS OUI !

Ce Rival Schools 2 Dreamcast a une pêche d'enfer. Une bonne maniabilité, une vitesse de jeu raisonnable, des possibilités de Combos et Aerial Combos importantes, des Furies communes vraiment marrantes. Bref, vous l'aurez compris c'est une véritable réussite, et on n'en est pas encore lassé comme on peut l'être de Street Fighter... Il est toutefois un peu dommage que le principe du CD double du premier épisode n'ait pas été conservé. On aurait frôlé le Consoles d'Or. Quoi qu'il en soit, Rival Schools 2 déchire quand même pas mal. Une bombe de balle !

SWITCH



La Furie de la petite tenniswoman est marrante : une bonne série de balles dans la tronche !

"Dragon Ball Z : le gentil Sangohan combat tous les méchants ; Dragon Ball Z : la lutte infernale du bien contre le mal !" (Ariane, Club Dorothée).

Avoir des filles comme partenaires n'est pas forcément un désavantage (qui dira le contraire ?) : elles ont souvent la faculté de pousser l'énergie ou la barre psychique au max. Pratique.

STOP TOUT !

La grosse nouveauté, qui rend les combats encore plus spectaculaires, c'est la possibilité de contrer des coups (Furies) à deux. En effet, une scène quasi cinématique intervient en plein milieu du coup ravageur. Vite ! des photos pour mieux comprendre !

Première phase, le blocage. Ici un air de violon est responsable du contre (sic).

Les deux combattants restant s'affrontent.

A la fin de l'essai, le premier qui touche a gagné.

AVIS MOUAIS...

Comme son prédécesseur sur Playstation, ce nouvel opus est agréable. On contrôle trois personnages différents et l'on s'affronte sur des rings immenses. Les pouvoirs sont cette fois beaucoup plus nombreux, et les attaques à plusieurs sont toujours aussi sympa à regarder. Mais par rapport aux autres représentants du genre sur Dreamcast, il ne fait pas le poids. Il n'est en effet pas aussi beau que Dead or Alive, et moins fun que Soul Calibur. Enfin, hormis un jeu de l'oie, les innovations ne sont pas bien nombreuses.

KAEL

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 7
- Sauvegarde : OUI (2 BLOCS)
- Compatible : KIT VIBRATIONS
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 85%
Les menus sont agréables, l'intro est bien pêchue.

GRAPHISMES 90%
De vastes aires de combat, des lieux variés, des animations en background.

ANIMATION 92%
Des effets spéciaux partout, des plans de caméra serrés, des persos énormes...

MUSIQUE 80%
Des thèmes sympathiques, rien de transcendant toutefois.

BRUITAGES 90%
Rien à dire : les persos poussent des cris, les impacts de coups sont réalistes...

DUREE DE VIE 88%
Un mode Story sympa. Les possibilités d'équipes sont très nombreuses.

JOUABILITE 92%
Bon contrôle des personnages, les coups spéciaux sortent sans grand mal.

INTERET 90%

Beau, jouable, Rival Schools possède des persos aux facultés intéressantes et des Furies pleines d'humour. Le hit baston du moment sur DC.

Pod 2

Sans doute, les joueurs PC connaissent-ils Pod. Il y a quelques années, ce titre avait impressionné et fait les beaux jours des amateurs de courses futuristes. Alors, pour séduire les nostalgiques, Ubi Soft remet les pods en marche...

A de nombreux endroits, il manque un bout de route...

Des courses se déroulent sur des circuits futuristes et délirants, et opposent cinq bolides. Les ressemblances avec WipEout sont nombreuses, notamment dans les grands virages relevés ou les descentes vertigineuses. On peut récolter divers bonus sur la piste pour lancer des attaques à ses adversaires, réparer son engin, ou augmenter sa barre de boost.

Bonus obligatoires

Pas de surprise, ces bonus sont obligatoires pour terminer premier, notamment ceux qui permettent de booster. Cependant, leur utilisation doit être réfléchie, car, une fois utilisés, le contrôle des machines devient très délicat. Il y a moins de dix circuits, mais sur chacun plusieurs chemins peuvent être empruntés. Les bifurcations sont signalées à l'avance, et le plan permet de visualiser le tracé. Ainsi, il est possible de choisir entre les raccourcis pour gagner du temps et les voies plus longues mais plus faciles. Car un tracé court est souvent plus technique, avec des sauts, des virages serrés, et des pièges...

Joli mais trop simple

La réalisation de ce Pod 2 n'est pas à tomber par terre, mais dans l'ensemble le jeu est plutôt réussi. On assiste à de beaux effets d'ombre et de lumière sur des décors très colorés. L'animation est plutôt fluide malgré quelques ralentissements perceptibles par moments, mais la sensation de vitesse, sans être mauvaise, reste loin de celle d'un WipeOut... Enfin, les bolides se conduisent facilement, et on pige en peu de temps la technique de dérapage et l'utilisation du boost. Bref, ce Pod 2 est agréable, mais il lui manque pas mal de choses pour se hisser parmi les hits Dreamcast.

Les bifurcations sont indiquées à l'avance.

Quelques décors sont assez stylés, notamment quand il y a un beau ciel...

AVIS **BOF...**

Pod est divertissant, sans plus. Piloter les machines n'est pas difficile, mais n'a rien de très passionnant. Les tracés sont sympas, mais peu variés, et l'intelligence artificielle des adversaires est peu évoluée. Enfin, côté sonore, on est loin de retrouver la pêche d'un WipEout, pourtant indispensable dans ce genre de courses sauvages et futuristes... Bref, un jeu pas très captivant mais sympathique pendant deux heures au plus...

ZANO

Maîtriser le dérapage au frein à main est nécessaire pour négocier certains virages.

On a le choix entre plusieurs caisses aux performances différentes. Deux pods supplémentaires peuvent être débloqués.

Un joli tunnel... Mais on ne peut pas monter sur les murs comme dans Rollcage.

Il est préférable d'utiliser le boost dans les lignes droites et les côtes.

LES BONUS

Il existe trois sortes de bonus à récupérer pendant les courses. Certains sont des objets spéciaux servant à attaquer ses adversaires et à speeder quelques secondes. D'autres sont là pour réparer sa machine, qui se détériore à chaque choc. Enfin, les items bleus remplissent une barre de même couleur, qui sert à booster le pod quelques instants.

Les bonus bleus sont nombreux, mais il faut utiliser le boost avec prudence.

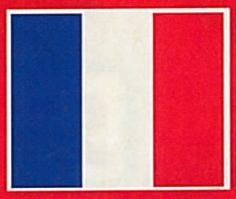
Une des attaques consiste à envoyer un mur magnétique violet qui stoppe les adversaires.

Il faut aussi penser aux bonus permettant de maintenir sa machine en bon état.

AVIS NON, MAIS...

Ce jeu avait révolutionné en son temps les jeux de course PC . Voici que nous arrive un nouveau Pod pour la Dreamcast. Les couleurs sont agréables et l'ensemble des graphismes est sympathique, mais la réalisation est loin de casser des briques ! La jouabilité ne révèle pas des trésors de finesse, mais il est possible de réaliser quelques tours de circuit convenables. Au final, ce Pod 2 est un petit jeu qui se contente de trop peu pour rivaliser avec les grandes courses de la Dreamcast.

TOXIC



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- COURSE FUTURISTE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 85%

Rien d'extraordinaire. Les menus sont simples, mais tristes.

GRAPHISMES 88%

Pas vilains du tout, mais ils s'avèrent un peu simplistes et peu variés.

ANIMATION 86%

Fluide, avec de rares ralentissements. La sensation de vitesse est moyenne.

MUSIQUE 80%

De la mauvaise techno, heureusement elle reste discrète...

BRUITAGES 75%

Rares et peu réussis. Les engins font un bruit étrange.

DUREE DE VIE 83%

Peu de circuits, peu de véhicules, mais des modes 2 joueurs et en ligne.

JOUABILITE 85%

Les tracés ne comportent pas de grosses difficultés. On s'ennuie un peu.

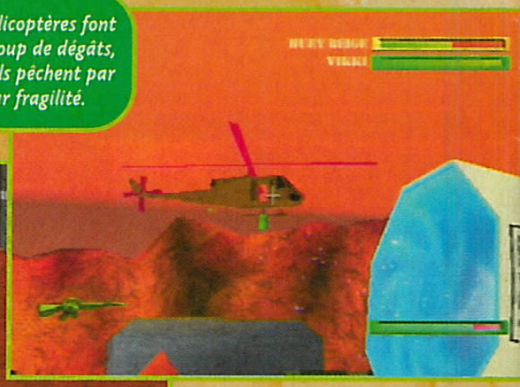
INTERET 79%

Amusant un moment, ce POD ne captive pas vraiment. Il manque de sensations et d'objectifs...

ARMY MEN SARGE'S HEROES 2

Suite à de nombreux reports, le premier volet était passé inaperçu. Sarge, le Stallone de l'armée des soldats verts, reprend du service pour réparer cette injustice. Le plastique va encore couler à flots.

Les tanks sont difficiles à détruire. Le bazooka est recommandé pour en venir à bout.



Les hélicoptères font beaucoup de dégâts, mais ils pèchent par leur fragilité.

Le général Plastro n'est pas mort. A la fin du premier volet, il s'était enfui vers l'autre monde. Sûrement à cause de la "platrification"; une maladie qui fige les petits soldats qui restent trop longtemps dans le monde des humains. Mais une belle amazone de l'armée des bleus a trouvé le moyen de le guérir de cette malédiction. C'est donc avec une toute nouvelle puissance que les beiges comptent exterminer les vôtres. Vous contrôlez Sarge, et votre but est d'envoyer, une bonne fois pour toutes, le dictateur en enfer. Pour y parvenir, vous devrez accomplir divers objectifs à travers une vingtaine de missions. Ces dernières sont variées: sauvetage, espionnage, sabotage... Pour vous aider, vous disposez d'un arsenal assez conséquent: mitrailleuse, bazooka, mortier, lance-flammes et quoi tout faire péter. Votre personnage est doté d'un large éventail de mouvements. Il peut en effet courir, sauter, mais également ramper pour ne pas se faire repérer ou s'agenouiller pour plus de stabilité dans le tir.

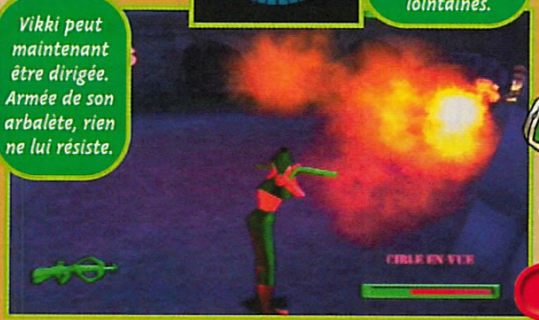
Le retour de Vikki

Tous les personnages du premier opus sont présents, et Vikki est toujours votre égérie. Contrairement à l'épisode précédent, ils seront bien plus présents, et vous accompagneront tout au long de l'aventure. Et pour corser d'avantage la difficulté, il faudra prendre soin d'eux. Une barre d'énergie vous indique leur état. S'ils venaient à mourir, ce serait "Game Over". Dans certaines missions, vous pourrez même les contrôler. Selon vos actions et la vitesse à laquelle vous les effectuez, le déroulement du jeu s'en trouvera modifié. Ce qui augmente la durée de vie du titre, et un vrai fil conducteur s'installe, contrairement au premier Sarge's Heroes (N64 et PS).

Lorsqu'un ennemi est à portée de tir, une cible l'entoure. C'est bien pratique.

L'entraînement est un passage obligatoire si vous voulez maîtriser les armes.

Le fusil à lunette est une arme géniale, elle permet d'abattre des cibles lointaines.



Vikki peut maintenant être dirigée. Armée de son arbalète, rien ne lui résiste.

AVIS BOF...

Sarge's Heroes possède un gros défaut. Sa jouabilité est atroce. Les ennemis sont placés partout, et, pour les exterminer, il faut du temps et surtout du calme. Pour se retourner, par exemple, il faut arrêter de courir avant d'effectuer sa rotation. Du temps perdu. Heureusement que la visée est automatique. Car s'il avait fallu prendre le temps pour viser, ce jeu aurait été impossible.

Graphiquement, ce deuxième volet est identique au premier. Les textures ne sont cependant pas assez diversifiées.

KAEL

- Version: IMPORT
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: 3DO
- Editeur: INFOGRAMES
- ACTION 3D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: DUAL SHOCK

PRESENTATION 89%
Des cinématiques bourrées d'humour entre chaque mission.

GRAPHISMES 84%
Jolis, sans plus. Les couleurs bavent. Des bogues de collision.

ANIMATION 83%
Pas très fluide. Les mouvements des persos sont peu réalistes.

MUSIQUE 87%
Des thèmes excellents. A chaque passage, la musique change.

BRUITAGES 86%
Des dialogues vivants et des bruitages classiques.

DUREE DE VIE 85%
Les missions ne sont pas toujours simples.

JOUABILITE 80%
Contrôler parfaitement le héros est "mission impossible".

INTERET 80%
Sarge's Heroes 2 est bien mieux que le précédent. Hélas! la jouabilité n'a pas évolué.

CONCOURS

DINO CRISIS®

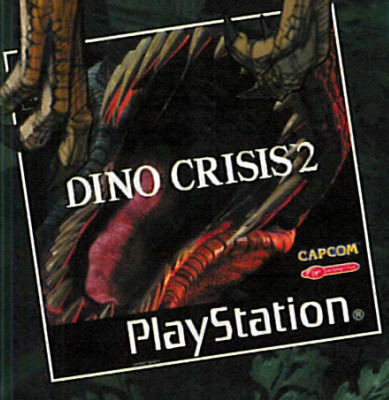
2 CONSOLES ET 50 JEUX DINO CRISIS A GAGNER !!

1er prix
1 Playstation ou 1 Dreamcast au choix
+ le jeu Dino Crisis du même format

2e prix
1 Playstation ou 1 Dreamcast
+ le jeu Dino Crisis du même format

3e au 26e prix
1 jeu Dino Crisis sur Dreamcast

27e au 50e prix
1 jeu Dino Crisis 2 sur Playstation



Joue et gagne au 08.36.68.11.41*

* 08.36.68 : 2.21 FTTC / min

Extrait du règlement : Virgin et Consoles + organisent un concours du 22/12/00 au 25/01/01 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41*. Les gagnants seront déterminés d'après les 50 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & Conty, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Dino Crisis, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

CONSOLES+ PlayStation Dreamcast SEGA CAPCOM Virgin INTERACTIVE

PlayStation et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. © SEGA et Dreamcast, marques déposées, sont la propriété de Sega Enterprises Distribution exclusive Virgin Interactive. ©Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Ltd. Tous droits réservés. Toutes les marques citées restent la propriété de leurs détenteurs respectifs. © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a trademark of CAPCOM CO., LTD.

De gauche à droite : Amy, Sonic, Lumina, Knuckles et Tails.

Encore un exemple des hautes capacités techniques de la Dreamcast. C'est beau et en plus ça bouge bien.

SONIC SHUFFLE

Consciente du succès de Mario Party, la Sonic Team tente d'exploiter le filon des Party Games. Mais l'hégémonie de Nintendo dans ce domaine ne risque pas de s'arrêter. L'expérience prime...

A la fin de chaque plateau, les joueurs additionnent leurs anneaux.

Mario Party fut une grande surprise à son époque. Le concept était novateur, et le jeu très fun. Sonic Shuffle sur Dreamcast en reprend le principe. Vous contrôlez les personnages issus de l'univers du hérisson, et votre but est de récupérer tous les Chaos Crystals répartis dans les plateaux de jeu. Malgré un système similaire au soft de Nintendo, on constate quelques changements. Tout d'abord, il n'y a plus de dés ; pour avancer, il faut utiliser des cartes. Chacun en possède six, numérotées, auxquelles s'ajoutent des cartes, qui permettent soit d'échanger son jeu avec celui d'un adversaire, soit de lui voler une carte, soit d'activer la roulette, et la carte Eggman (Robotnic), qui est en quelque sorte le "pouilleux" du jeu. Il ne faut pas l'utiliser, mais laisser les autres joueurs la prendre !

Pierres précieuses

En plus du mode Tutorial dans lequel vous apprenez les règles, vous pouvez affronter jusqu'à trois adversaires dans le Versus. Le mode Histoire en revanche se joue seul : à travers cinq plateaux, Sonic et tous ses amis sont transportés dans une autre dimension, où ils rencontrent Lumina, la fée, qui leur demande de retrouver les cristaux volés par Void, le méchant de service qui est aidé par le pire ennemi du hérisson : le Dr Robotnic. A eux deux, ils tentent de vous empêcher de réussir. Chacun des quatre personnages de base possède une aptitude spéciale. Ainsi, Sonic peut avancer deux fois plus vite s'il utilise deux fois la même carte, Tails est capable de voler, Knuckles d'escalader, et Amy utilise son marteau pour sauter. D'autres personnages peuvent être débloqués (E-102, Chao, Big et Super Sonic). Ils possèdent également des caractéristiques propres.

Dur, dur...

Les cases sur lesquelles vous allez tomber sont diverses. Les plus répandues, les bleues et les rouges, vous font respectivement gagner et perdre des anneaux. Les "!" conduisent à des mini-jeux de deux sortes : les Mini Events, qui sont des quiz (répondez correctement et vous obtiendrez une surprise), et les Mini Games, qui se jouent à quatre – chacun pour sa peau, deux contre deux ou seul contre tous ! Cette dernière épreuve est simple et compliquée à la fois. La jouabilité est réduite au strict minimum et le but pas très recherché, mais l'explication n'est jamais limpide. Il faut longuement s'entraîner avant de tout comprendre. Pour obtenir les pierres, il faut affronter les monstres qui les gardent. Les combats s'effectuent à la manière d'une bataille de cartes : celui qui a le chiffre le plus élevé remporte la partie. Dans les boutiques, il est possible d'acheter des pierres magiques. Chacune renferme un pouvoir qui vous sera bien utile, aussi bien sur les plateaux que lors des combats. Il y en a des tas ! Enfin, Sega a vraiment corsé la difficulté et, même en niveau Easy, vous aurez du mal à terminer premier. Quand on pense que les Party Games sont généralement faits pour les enfants...

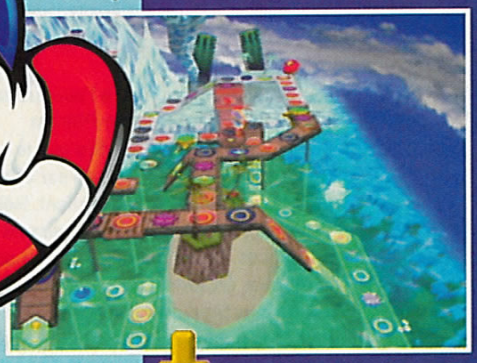
AVIS **BOF...**

Un Party Game digne de ce nom se doit d'être fun. Or Sonic Shuffle ne l'est pas vraiment. Certes il est agrémenté de graphismes agréables, et d'un mode Story très long, mais ce n'est pas ça qui le rendra intéressant. En effet, les mini-jeux sont beaucoup trop confus Et même lorsqu'on a compris leur principe, battre les personnages contrôlés par l'ordinateur est mission impossible. Enfin, même si les phases de combat sont sympas au premier abord, elles deviennent vite chiantes. Cela vient du fait qu'elles interviennent trop fréquemment...

KAEL

LES NIVEAUX

Les cinq plateaux du jeu s'inspirent des mondes de Sonic Adventure (DC). Chacun vous place dans un monde différent. L'emplacement des pierres n'est pas le même, tout comme les moyens de locomotion et les bonus. Tous les plateaux sont cependant aussi beaux les uns que les autres.



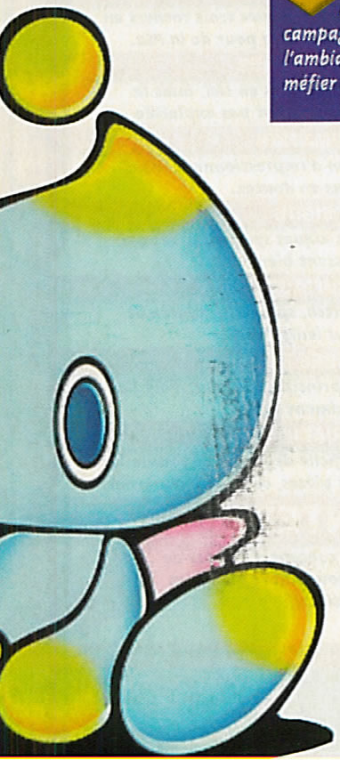
Emerald Coast. C'est le premier monde dans tous les Sonic existants. De nombreux passages se déroulent sous l'eau.

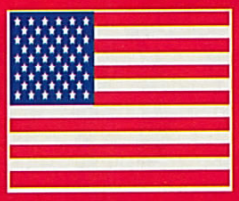
Fire Bird. Ici, on investit un bateau volant. Ce niveau ressemble à celui de Power Stone 2, qui se passe dans un lieu similaire.

Riot Train. Bienvenue au Far-West ! Entre cow-boys et Indiens, vous pourrez faire un tour en hélico. Un anachronisme ?

Nature Zone. Retour à la campagne. Dans ce plateau à l'ambiance très bucolique, il faut se méfier des crocodiles dans les rivières.

4Th Dimension. Ce dernier plateau vous mène dans les cieux. Pour aller plus vite, vous pouvez emprunter des téléporteurs arc-en-ciel.





- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SONIC TEAM
- Éditeur : SEGA
- PARTY GAME
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : TROP BALÈZE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : –

PRESENTATION 88%

Une intro pêchue. Des menus clairs.

GRAPHISMES 92%

Le jeu est beau, et le style graphique dans la veine de Jet Set Radio.

ANIMATION –%

Difficile de se faire une opinion dans ce genre de jeu...

MUSIQUE 85%

Des thèmes récurrents. Vous ne serez pas dépaysé. Peut-être un peu lassé...

BRUITAGES 85%

Voix en anglais fortes. Les sons rappellent les précédents Sonic.

DUREE DE VIE 89%

Un mode Story vraiment très long, et une difficulté très présente.

JOUABILITE 92%

Différente selon les mini-jeux. Les commandes sont simplifiées à l'extrême.

INTERET 82%

Sonic Shuffle ne rivalise pas avec Mario Party. Il est en effet beaucoup trop compliqué et difficile. Nintendo reste le grand maître des Party Games.

AVIS NON, MAIS...

On ne peut pas dire que ce Sonic Shuffle soit laid. C'est même le contraire. L'intégralité du jeu étant en 3D, la caméra se permet de proposer des vues vraiment hallucinantes. De plus, des événements surgissent à tout instant, ce qui rend ce titre plus intéressant. Mais c'est tout. Hormis quelques exceptions, les mini-jeux proposés ne sont pas très fun. Ils sont même confus. N'étant pas un fan de RPG, je trouve le système de combat très chiant. On ne peut pas y participer à plusieurs, il faut donc attendre. Un comble pour un Party Game !

TOXIC

AQUAQUA PUYO

Vous souvenez-vous de Wetrix ? Le soft était sorti sur Nintendo 64, il y a environ deux ans... Cette suite conserve le même principe avec quelques variantes. Il faut toujours créer des bassins pour les remplir d'eau, mais de bien étranges créatures ont fait leur apparition...

Des bons jeux de réflexion-action sont légion, Docteur Robotnik (Puyo Puyo), Tetris, Docteur Mario, etc. Généralement, le principe de base est assez simple, ça commence lentement, puis le rythme s'accélère mettant au défi votre rapidité d'exécution. Un système amusant qui a fait ces preuves et attire souvent le grand public grâce à une jouabilité simplissime. Ici aussi le principe n'est pas très compliqué, un peu plus toutefois que dans Tetris...

Le joueur a vue sur une surface plane. Des pièces en 3D, de la même forme que dans Tetris, tombent dessus.

Cette fois-ci, il ne faudra pas les emboîter, mais tenter de fabriquer des bassins. En effet, outre les formes géométriques, des baquets d'eau vont tomber, et, si il y en a trop, vos petites créatures, les aquas, meurent. On trouve aussi des objets spéciaux durant la partie, comme la barre verte qui permet d'aplanir une surface, la bombe qui fait des trous dans le sol, le feu qui assèche les lacs, ou encore le bloc qui fige l'eau en glace augmentant ainsi son volume et vos risques de perdre. Bref, des bonus et des malus, avec lesquels il faudra jouer... Plusieurs modes sont disponibles. Le mode Story vous fera voyager à travers le temps puisque vous devrez reconstituer la Terre à différentes époques de sa création. Le mode Item, une variante du mode principal, vos permettra de récupérer quelques petits objets. Bien sûr, les options multijoueurs ne sont pas oubliées : quatre amis pourront se réunir autour de la console pour un maximum de fun.

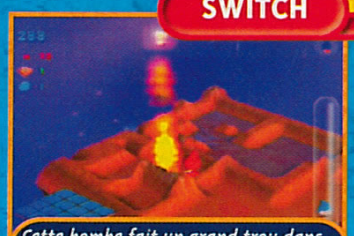
Un arc en ciel apparaît lorsque le joueur assèche un lac.

Le placement des pièces est difficile à évaluer.

AVIS OUI, MAIS...

Wetrix n'avait déjà pas convaincu à l'époque sur la N64. L'idée de faire une suite sur PS2 est discutable. Mais il faut reconnaître que le genre n'est pas bien représenté sur cette console. Le principe est intéressant. Hélas ! il reste difficile d'évaluer le placement de ses pièces. Un défaut déjà présent dans le premier épisode. Le jeu a gagné un peu de charisme avec l'apparition des aquas, des petites créatures mignonnes et complètement japonaises. Mais seuls les accrocs en manque de "tortillonnage" de neurones se rueront sur ce titre.

SWITCH



Cette bombe fait un grand trou dans votre construction.

La barre d'aplanissement est indiquée en vert. Pratique pour augmenter la contenance d'un bassin ou pour en relier deux

Voilà ce qu'il reste de votre piscine pour aquas après l'"Earthquake", le tremblement de terre qui a formé les plaques continentales de la Terre.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : IMAGINEER
- Éditeur : BIG BEN
- CASSE-TÊTE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : 1 BLOC
- Compatible : PAD ANALOG.

PRESENTATION 65%
Une intro avec trois rochers en 3D grossière pour de la PS2.

GRAPHISMES 75%
De jolis arcs en ciel, mais la console n'est pas exploitée.

ANIMATION 70%
Rien d'impressionnant, vous vous en doutez.

MUSIQUE 80%
Des ziques sympathiques qui passent bien.

BRUITAGES 80%
Splitch, sploutch, splacth et tous leurs frères...

DUREE DE VIE 75%
Le principe, original, n'est pas vraiment fun.

JOUABILITE 65%
Difficile de jauger la proximité des pièces, ce qui est frustrant.

INTERET 70%
Un concept à l'instar de la jouabilité : pas assez instinctif

addon
Vos nouveaux loisirs!

JEUX VIDÉO - DVD - NEUF ET D'OCCASION

IMBATTABLE !

LA TOTALE !

1690F*

+ 2 manettes officielles Dreamcast

+ le Visual Memory pour sauvegarder vos meilleurs scores
1 CD de démos jouables

OPERATIONS SOLDES

Dés le 10 janvier profitez des soldes Addon**

La Totale ADDON[1] 1790F*

+ + + + 1 jeu neuf parmi sélection

[1] = 2 manettes officielles Dreamcast, le Visual Memory pour sauvegarder vos meilleurs scores, 1 CD de démos jouables.

2 jeux PlayStation achetés = 1 jeux offert*

La sélection Addon

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 | DRIVER 2 | SPYRO 3 | ZELDA | ALIEN LA RÉSURRECTION | SSX | TEKKEN TAG

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540 Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

SAINT-ÉTIENNE
2, rue Michel-Rondet
42000 Saint-Etienne

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410 Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

POUR ÊTRE LEADER DANS VOTRE PROJET MULTIMÉDIA (JEU VIDÉO, PC, DVD), CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 25 48 48

GROUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 052 000 20
Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles. Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks.
* Voir modalités en magasin. Offre valable jusqu'au 15/01/2001.
** Dates des soldes du 10 janvier au 20 février dans tous nos magasins, sauf département 73 (non arrêté à la date d'impression).

POKÉMON

TRADING CARD GAME

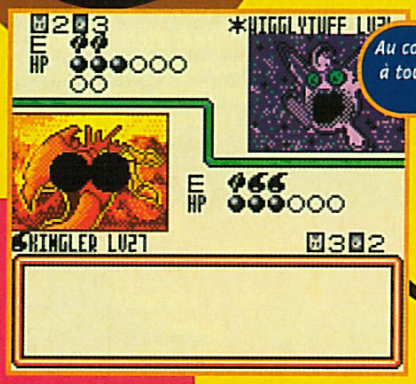
Nintendo est bel et bien décidé à ne pas laisser tomber les fans des Pokémon. Alors ce mois-ci, ils ont droit à une adaptation du désormais célèbre jeu de cartes...

Les maîtres du Trading Card Game se cherchent un remplaçant. Ça tombe plutôt bien ! Vous incarnez un jeune joueur qui ambitionne à succéder à ces grands maîtres. Vous devrez d'abord subir un petit cours, histoire de saisir toutes les subtilités du jeu, avant de vous se lancer à la conquête du titre en affrontant les champions des différentes arènes. Comme dans le jeu d'aventure, vous explorerez plusieurs zones afin d'y rencontrer les autres joueurs. Celles-ci sont divisées selon le type de Pokémon : Eau, Plante, Electrik... On dispose pour chaque match d'un jeu de 60 cartes posées faces retournées. On en tire sept et on les sélectionne. Il y a les cartes Pokémon, les cartes éléments, les cartes items et les cartes spéciales. Il faut conjuguer au moins une carte Pokémon avec des cartes éléments pour pouvoir lancer des attaques. Evidemment, ces cartes éléments doivent correspondre au type de Pokémon. Ensuite, on peut se servir des cartes Items pour revitaliser son Pokémon ou lutter contre un sort. Enfin, grâce aux cartes spéciales, il sera par exemple possible de piocher plusieurs cartes, ou bien de chercher dans son jeu une carte nécessaire... Le vainqueur est celui qui a battu les Pokémon de son adversaire. Il empoche alors de nouveaux jeux. Bref, le déroulement des parties est très proche de celui du jeu de cartes traditionnel, avec en plus un petit côté aventure qui ne manquera pas de passionner les adeptes du genre...

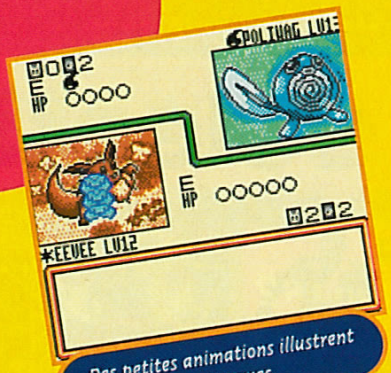
AVIS OUI, MAIS...

Franchement, alors que j'aime bien les volets rouge, bleu et jaune, et que les Pokémon Stadium et Snap m'amusent, ce Trading Card Game me laisse plutôt froid. Certes le principe est assez fun et très proche du jeu de cartes réel, mais il manque d'action et de variété. Alors bon, les fans vont se régaler et retrouver leur jeu de cartes favori, mais je serais étonné que la majorité des autres joueurs prennent leur pied.

ZANO



Au cours des attaques, qui se lancent à tour de rôle, les Pokémon peuvent perdre de l'énergie.



Des petites animations illustrent les attaques.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

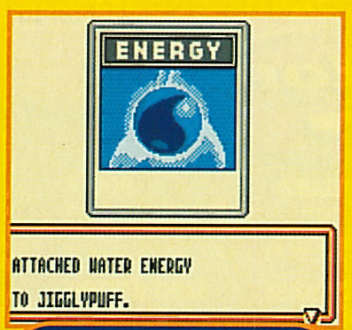
- Développeur : NINTENDO
- Editeur : NINTENDO
- POKÉCARTES
- 1-2 JOUEURS EN LINK
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : GB PRINTER

PRESENTATION	*Les menus sont très clairs et simples à utiliser.*	87%
GRAPHISMES	*Jolis et colorés, mais la Gameboy a vu mieux.*	87%
ANIMATION	*Il n'y a pas vraiment d'animation.*	-%
MUSIQUE	*Des sons Gameboy. Sympa mais pas longtemps.*	85%
BRUITAGES	*Les attaques sont quelquefois ponctuées de petits bruits...*	80%
DUREE DE VIE	*Battre tous les joueurs prend du temps. A plusieurs, dur d'arrêter.*	90%
JOUABILITE	*Plus simple tu meurs.*	90%

INTERET 86%

Pour les fans de Pokémon seulement ! Les autres risquent fort de ne pas accrocher.

Il faut explorer chaque lieu pour rencontrer de nouveaux joueurs. En gagnant, on peut découvrir des cartes rares.



Lorsque l'on tire une carte, on la visualise, et un texte explique son utilité.

Les parties d'entraînement constituent une étape incontournable pour maîtriser le jeu.

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)

LA PLUS GROSSE

61500 écrans minitel

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez sur votre Minitel

les nouveautés les anciens jeux

tout pour vous débloquer

3615 ASTU

3615 SOLU

NUDGE Interactive 2,21 F/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

SPEEDY GONZATEST

Amigo ! Buenas fiestas ! Je sais pas pour vous, mais moi j'ai une frite d'enfer. Pleine de bonnes résolutions, je suis prête à dévorer cette année 2001. Pour commencer, je vous livre un Speedy explosif et très varié. Uniquement des jeux sur PS... Action Man, Tiger Woods, Jeremy Mac Grath, que des stars ! Bref, une fois de plus, c'est la folie, cette rubrique est un vrai bonheur... A propos de bonheur, je vous en souhaite beaucoup pour toute l'année. Asta luego !

Speedy Gonzatest

PLAYSTATION

ACTION MAN DESTRUCTION X

Action Man, notre héros, wouais ! Trop fort Action Man ! Action Man est un dessin animé, donc une licence. Et vous le savez, j'aime pas trop les licences, enfin disons que je me méfie. Cette fois, le résultat est un peu meilleur qu'à l'ordinaire, les graphismes sont plus soignés et la jouabilité correcte. Enfin, on comprend vite qu'on n'a pas affaire au hit du mois. A réserver à tous les fans en pré-adolescence.

INFOGRAMES

60%

PLAYSTATION

FROGGER 2

La petite grenouille fétiche est de retour pour le plus grand bonheur des nostalgiques. Au départ, il s'agit d'un jeu d'arcade sorti vers 1984. Il fallait faire traverser un batracien en évitant les voitures. Frogger avait déjà connu une conversion, mais il s'agissait d'un simple lifting. Désormais, l'intérêt du jeu a été un peu creusé, avec des petits objectifs à accomplir, comme, par exemple, secourir des bébés grenouilles. Une petite absurdité : la grenouille dirigée craint l'eau ! Un paradoxe assez amusant, présent depuis le début de la série. Bref, tout ça ne vole pas très haut, et je ne sais pas si il y a encore un public pour ce type de produit.

UBI SOFT

65%

PLAYSTATION

BREAK OUT

Break Out fut le premier jeu d'arcade développé sur Atari. Le principe était tout simple : un mur de briques, une "palette" en bas de l'écran et une bille. Il fallait casser les briques à l'aide de la palette. Le principe a été conservé, mais la réalisation a été liftée. Le jeu est désormais tout en 3D, ce qui ne change pas grand-chose à l'intérêt un peu limité aujourd'hui... Bref, encore un "game" pour les nostalgiques.

UBI SOFT

70%

PLAYSTATION

JEREMY MAC GRATH VS PASTRANA FREESTYLE MOTOCROSS

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce Jeremy Mac Grath vs Pastrana ne met pas toutes les chances de son côté pour séduire les joueurs. Les graphismes sont véritablement sacrifiés et la jouabilité, dans son ensemble, frôle la correctionnelle. La diversité des challenges apparaît toute relative compte tenu de la difficulté quasi insurmontable à diriger les motos sur les pistes. Au final, cette production ne mérite que peu d'égards et n'est en aucun cas un investissement conseillé.

ACCLAIM

40%

PLAYSTATION

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF

Tiger Woods est une légende du golf. A 25 ans seulement, il réalise des scores incroyables que seuls des vétérans parvenaient à atteindre sur certains parcours. Du coup, les licences pleuvent, les jeux de golf se succèdent quasiment tous les mois... Cette fois-ci, c'est la nouvelle version Playstation éditée par Electronic Arts. Les graphismes sont très moyens, mais en revanche les contrôles sont plutôt correctement placés et la balle réagit vraiment bien.

ELECTRONIC ARTS

75%

ROUND 2 : PRET POUR LA BASTON...

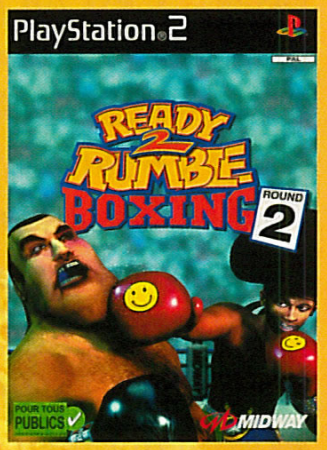
Recevez READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 avec votre abonnement

12 numéros de Consoles + : 420F

le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 : 399F

~~819F~~

Pour vous : 569F seulement



ECONOMISEZ DE 200F À 250F !

mégahit CONSOLES+

12 numéros de Consoles + : 420F

le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation : 299F

~~719F~~

Pour vous : 519F seulement

INFOGRAMES MIDWAY

READY 2 RUMBLE BOXING Round 2 © 2000 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY TO RUMBLE trademark used under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com). Likeness of Shaquille O'Neal used under license. Likeness of Michael Jackson depicted pursuant to a license agreement with Triumph International, Inc. All other character names are trademarks of Midway Home Entertainment, Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway games Ltd. Playstation and the Playstation logos are registred trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 569F au lieu de ~~819F~~ soit 250F d'économie. 108 A

Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~719F~~ soit 200F d'économie. 108 B

Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : .....

Date de naissance : ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ (facultatif) Tél.: (facultatif) : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊

Signature obligatoire :

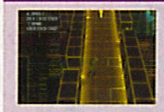
Date d'échéance : ⌊⌊ ⌊⌊

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Ready to Rumble 2 au prix de 399F sur Playstation 2 et de 299F sur Playstation.
Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ❑

Choisir un nouveau jeu n'est pas chose aisée... C'est un peu comme hésiter entre un onglet de bœuf d'Aubrac et un T-bone steack de vache anglaise : toute erreur est fatale ! Father Consoles+ est là pour vous guider dans les bons choix. "Prion" ensemble mes frères pour que vous soyez encore vivants le mois prochain. Amen !

ACTION 3D
METAL GEAR SOLID



● Konami
● 1 Joueur
Dual Shock
Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.

Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE
DRIVER 2

● GT Interactive
● 1-2 joueurs
Pad analogique
Dual Shock

Quatre nouvelles villes à explorer en long, en large et en travers, 40 missions inédites, un mode 2 joueurs en simultané et la possibilité de changer de voiture !

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL 3

● Capcom
● 1 joueur
Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

BASTON 2D
STREET FIGHTER ALPHA 3

● Virgin
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

BASTON 3D
TEKKEN 3

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

● Midway
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, uppercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

COURSE ARCADE
RIDGE RACER TYPE 4

● Sony
● 4 joueurs
Jogcon
Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

COURSE DE MOTO
MOTO RACER

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

COURSE DE RALLYE
COLIN McRAE RALLY

● Codemasters
● 2 joueurs
Dual Shock
Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 3

● Psygnosis
● 1-4 joueurs
Carte-mémoire

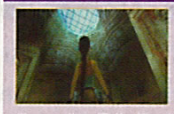
La relève est là ! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

DOOM-LIKE
MEDAL OF HONOR RESISTANCE

● Electronic Arts
● 1-2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

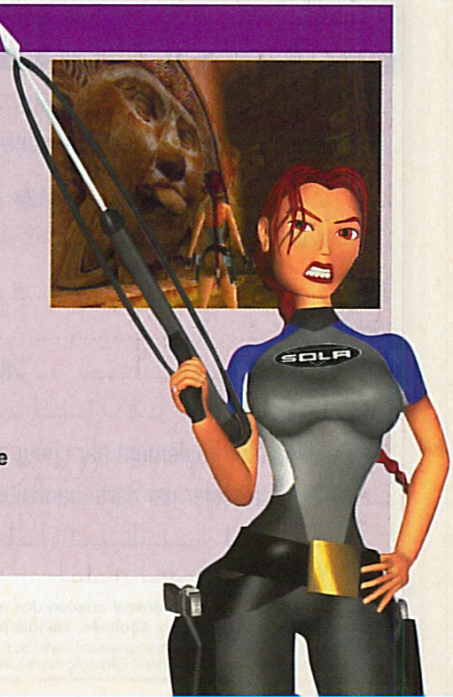
Rare sont les Doom-like à posséder une ambiance comme ce nouvel épisode de Medal of Honor. Bruitages formidables, prise en main exceptionnelle... le fin du fin !

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4



● Eidos
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.



FOOT ARCADE
ISS 2000

● Konami
● 2 Joueurs
Carte-mémoire

Le nouvel ISS, version 2000, est encore meilleur que le précédent épisode. Prise en main améliorée, animations décoiffantes et, surtout, plaisir de jouer au top. Champion !

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

GLISSE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2

- Activision
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Au programme de cette nouvelle simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveau est également disponible.

JEU DE MUSIQUE
BUST A GROOVE

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

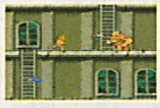
La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

MULTIJOUEUR
BOMBERMAN

- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

OLDIES
CAPCOM GENERATIONS



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

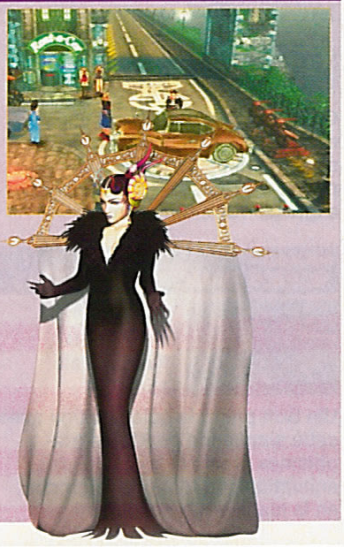
PLATES-FORMES 3D
APE ESCAPE

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.

RPG
FINAL FANTASY VIII

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock



Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous a réservé un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire si la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SHOOT'EM UP
R-TYPE DELTA

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION AUTOMOBILE
GRAN TURISMO 2

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La nouvelle mouture de Fifa ne dépasse pas celle sortie l'année dernière. La version 99 reste aujourd'hui encore une référence en la matière. C'est foot non ?

ACTION/RÉFLEXION
L'EXODE D'ABE

- GT Inetractive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MISSION TESLA

- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

WARGAME
VANDAL HEARTS

- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

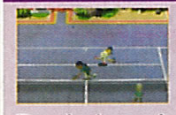
En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

TIR SUR ÉCRAN
TIME CRISIS

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en fait un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Depuis des mois, la belle Anna égaie les pages de Consoles+, et on ne s'en lasse pas. Normal, cette suite de Smash Court Tennis de Namco est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

BASTON
FIGHTER DESTINY

● Infogrames
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

COURSE ARCADE
RIDGE RACER 64

● NINTENDO
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

DOOM-LIKE
GOLDENEYE

● Nintendo
● 4 joueurs
Rumble Pak

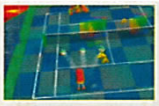
Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

ATHLÉTISME
INTERNATIONAL TRACK & FIELD

● Konami
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sidney. Un must !

TENNIS
MARIO TENNIS



● Nintendo
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Le jeu de tennis le plus amusant et le mieux réalisé du moment. Modes spéciaux inspirés de Mario Kart, prise en main intuitive, mode 4 joueurs musclé... à posséder !

SHOOT'EM UP
ROGUE SQUADRON

● Nintendo
● 1 joueur
Ram Pak
Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

BASKET
NBA PRO 99

● Konami
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

COURSE DE RALLYE
V-RALLY

● Infogrames
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

AVENTURE 3D
RESIDENT EVIL 2

● Capcom
● 1 joueur
Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

JEU DE BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

● Midway
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

● E.A. Sport
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

MULTIJOUEUR
MARIO KART 64

● Nintendo
● 4 joueurs
Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

ACTION/JEU DE RÔLES
ZELDA OCARINA OF TIME

● Nintendo
● 1 joueur
Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 64

● Infogrames
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
Rumble Pak
Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

PLATES-FORMES 3D
MARIO 64/BANJO-KAZOOIE

● Nintendo
● 1 joueur
Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages

que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété.
Deux titres indétrônables !

ACTION 3D
JET FORCE GEMINI

● Nintendo
● 4 joueurs
Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa sœur et un chien robot.

GLISSE
1080 SNOWBOARDING

● Nintendo
● 2 joueurs
Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

FOOT ARCADE
ISS PRO 98

● Konami
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

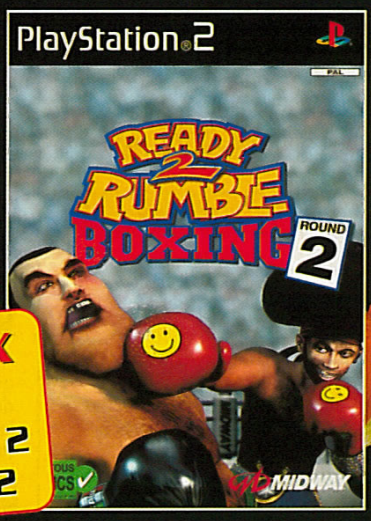
● Acclaim
● 4 joueurs
Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

CONCOURS

150 GAGNANTS !!!

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2



1er au 5e prix
1 jeu
Ready to Rumble 2
sur Playstation 2

6e au 30e prix
1 jeu
Ready to Rumble 2
sur Playstation

31e au 150e prix
1 gant de boxe
gonflable

Joue et gagne
au
08.36.68.11.41*

* 08.36.68 : 2.21 FTTC / min

Extrait du règlement : Infogrames et Consoles + organisent un concours du 22/12/00 au 25/01/01 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41*. Les gagnants seront déterminés d'après les 150 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & Conty, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Ready to Rumble 2, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

CONSOLES+

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 © 2000 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY TO RUMBLE trademark used under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com). Likeness of Shaquille O'Neal used under license. Likeness of Michael Jackson depicted pursuant to a license agreement with Triumph International, Inc. All other character names are trademarks of Midway Home Entertainment, Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway games Ltd. "PS" et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

MIDWAY

GUNSHOOT
HOUSE OF THE DEAD 2

● Sega
● 2 joueurs
VM/Gun
Purupuru Pack

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert !) coule à flots. A votre santé !

RALLYE
V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION

● Infogrames
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

V-Rally 2 est plus qu'une simple adaptation : c'est tout simplement le meilleur jeu de sa catégorie sur Dreamcast. Plusieurs sortes d'épreuves sont proposées et toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ des courses d'arcade, mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie.

PLATES-FORMES
SONIC ADVENTURE

● Sega
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Que de changement depuis la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom; 3D hallucinante... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A fond la forme !

SPORT
VIRTUA TENNIS

● Sega
● 4 joueurs
VM
Purupuru Pack

La Dreamcast reine du sport ? Très certainement avec cette nouvelle simulation de tennis ultra réaliste. Plus vraie que nature !

SKATE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2

● Activision
● 1-2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Voici la plus aboutie des simulations de skate du moment. Figures en tout genre, graphismes fins et colorés, animation fluide et rapide... que demander de plus ?

AVENTURE SOUS-MARINE
ECCO LE DAUPHIN

● Sega
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Ecco le dauphin, après avoir fait le bonheur des possesseurs de Megadrive, arrive sur Dreamcast. L'aventure est à la hauteur des capacités graphiques de la console, c'est à dire merveilleuse. Ici, pas de méchant à exploser ni à déchiqueter. Le but est de guider Ecco à travers un monde sous-marin gigantesque et de préserver l'équilibre de la vie. Pas évident. Heureusement, différentes espèces vous viendront en aide pour vous aider à réaliser cette tâche difficile. Un jeu ultra zen à consommer en famille.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 1-2 joueurs
VM
Purupuru Pack

La plus aboutie des simulations de Formule 1 vous propose de devenir pilote d'une grande écurie le temps d'une saison. Sensations de vitesse garanties. Splendide !

SIMULATION
MSR

● Sega
● 1-2 joueurs
VM
Purupuru Pack

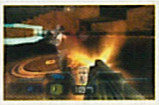
Une course en temps réel dans les rues de San Francisco, Tokyo ou Londres... ça vous chante ? MSR est là : 250 circuits, plus de 30 véhicules... Un vrai bonheur !

BOXE
READY 2 RUMBLE

● Infogrames
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Voici une simulation de boxe qui va vous en mettre plein les yeux ! Animations souples et humour répondent présents. Décapant !

JEU EN RÉSEAU
QUAKE III ARENA



● Sega
● 1-4 joueurs
VM
Purupuru Pack

Le Doom-like le plus percutant du moment vous propose des parties endiablées sur Internet avec les joueurs du monde entier. Mortel !

ARCADE
CRAZY TAXI

● Sega
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Fidèle adaptation du jeu d'arcade, Crazy Taxi va vous étonner par ses graphismes brillants et ses animations ultra fluides. Un must.

GLISSE
SNOW SURFERS

● Sega
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé !

COURSE ARCADE
SPEED DEVILS

● Ubi Soft
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

BASTON 3D
SOULCALIBUR

● Sega
● 1-2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Le meilleur jeu de baston 3D à tous les niveaux : prise en main, réalisme des coups, animations fluides et rapides, graphismes époustouflants... Quelle claque !

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

● Eidos
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Cette version de Resident Evil est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la Dreamcast confèrent au jeu un look proche d'un film cinématographique : jamais jeu d'aventure n'a été aussi beau ni aussi réaliste. Dans cette aventure, on retrouve Claire Redfield. Partie à la recherche de son frère mystérieusement disparu, la jeune femme se fait alors kidnappée et se voit jetée dans une prison, sur une île en plein Pacifique. L'aventure commence ici... les frissons aussi !

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4

● Eidos
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara exhibe désormais ses jolies fesses. Chaud devant, chaud !

SPORT
VIRTUA STRIKER 2

● Sega
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

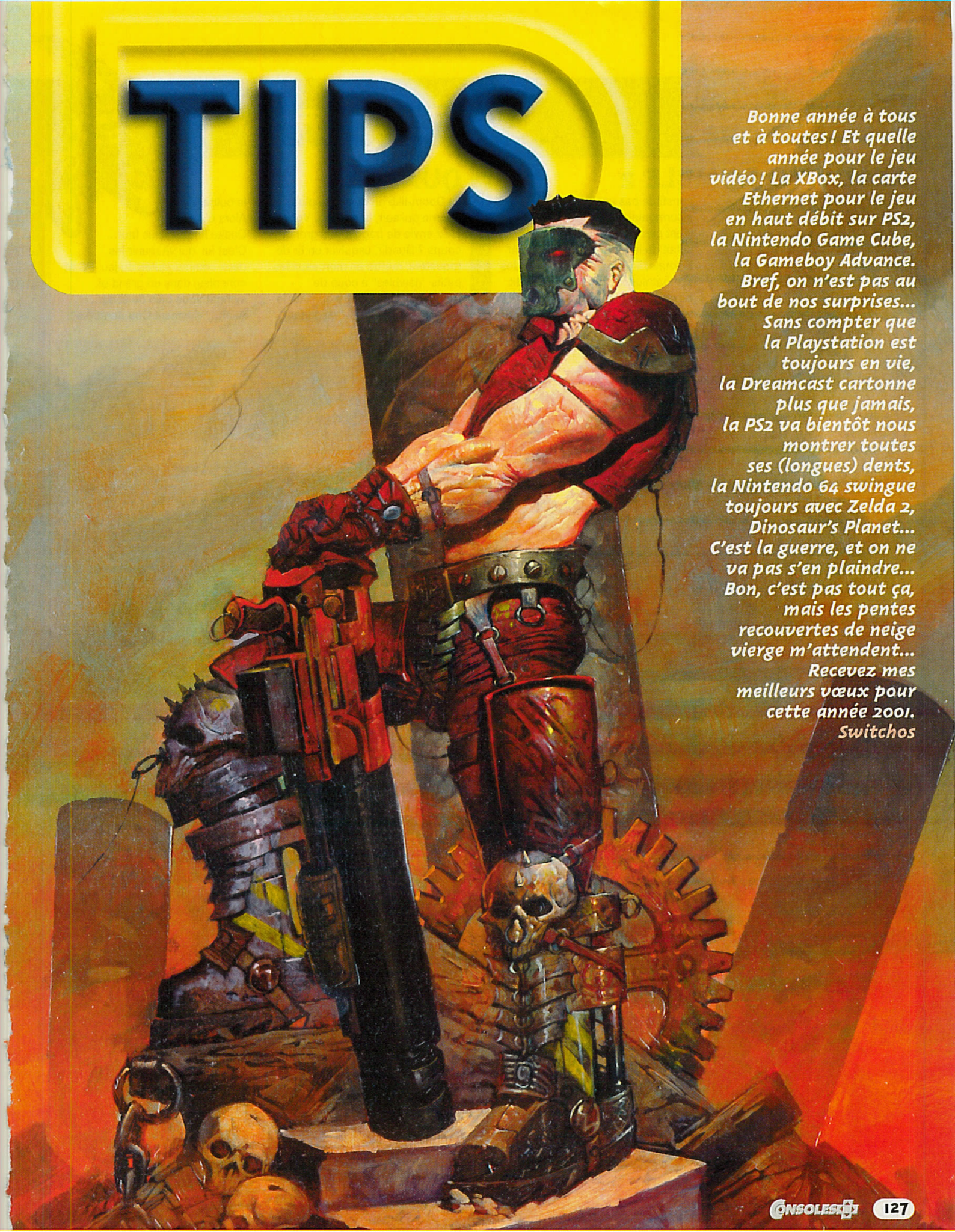
Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

SIMULACTION
JET SET RADIO

● Sega
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Jet Set Radio est fait pour ceux qui aiment le skate et les graffitis. Graphismes démentiels, superbes animations, prise en main géniale.

TIPS



Bonne année à tous et à toutes ! Et quelle année pour le jeu vidéo ! La XBox, la carte Ethernet pour le jeu en haut débit sur PS2, la Nintendo Game Cube, la Gameboy Advance. Bref, on n'est pas au bout de nos surprises... Sans compter que la Playstation est toujours en vie, la Dreamcast cartonne plus que jamais, la PS2 va bientôt nous montrer toutes ses (longues) dents, la Nintendo 64 swingue toujours avec Zelda 2, Dinosaur's Planet... C'est la guerre, et on ne va pas s'en plaindre... Bon, c'est pas tout ça, mais les pentes recouvertes de neige vierge m'attendent... Recevez mes meilleurs vœux pour cette année 2001.

Switchos

PLAYSTATION 2

READY TO RUMBLE 2

Ready to Rumble revient en force ! Avec en "guest stars" dedans Bambi, Prince, Shaq... Délirant de se taper dessus entre VIP. Pour débloquer les persos cachés il faudra terminer le mode Arcade plusieurs fois de suite, ce qui ne constitue pas un challenge insurmontable. Heureusement, ce n'est pas le mode Championnat, ça serait de la torture... En attendant la totale, il y a déjà quelques codes sympathiques : gros boxeur, petit boxeur, c'est l'éclate complète !

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent à l'écran de sélection des persos. Si c'est réussi, un son se fait entendre.

POUR DÉBLOQUER E. DEKE ET MICHAEL JACKSON

Le code qui suit s'effectue à l'écran de sélection des persos. Si c'est réussi, un son retentit. Treize fois R1, R2, dix fois R1, R2.

C'est ici que le code s'effectue.

Et voilà "the king of the pop" sur le ring!

DREAMCAST

QUAKE III

Le Doom-like en réseau le plus bourrin qui soit, hé hé hé... Vous avez envie de fragger des grands coups ? Bondir, esquiver un tir de roquettes, mettre en morceaux les petits "newbies" à coup de grenades, ou peut-être humilier le "match leader" en lui "railgunant" le bulbe ? Alors c'est Quake III qu'il vous faut... C'est lui qui va réunir les deux communautés du jeu (PC et consoles) dans un grand et sympathique bain de sang... Aaah... vivement Counterstrike !

POUR AVOIR LE MENU DE TRICHE

Vous devez posséder un VM de sauvegarde. Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer un mini-jeu jouable sur le VM. Ensuite, terminez le mini-jeu, vous enclencherez alors une des triches du menu Settings après le menu Internet. Les différents codes débloqués varient en fonction de la difficulté sélectionnée pour finir le jeu.

Note : vous avez besoin d'un clavier Dreamcast pour entrer les lignes de commandes. Pendant que vous jouez, appuyez sur le petit 2 tout à gauche des chiffres et du clavier, pour afficher la console de commandes : l'écran sur lequel vous allez marquer les codes. Toutes les commandes sont précédées d'un slash "/" accessible en maintenant la touche Maj puis en pressant ":".

POUR EFFACER UNE LIGNE DE COMMANDE
/clear

POUR AFFICHER LES CONTROLES
/help

POUR AFFICHER LA LISTE DES JOUEURS
/who

POUR ENVOYER UN MESSAGE À TOUS LES JOUEURS
/say + numéro ou nom du joueur

POUR ENVOYER UN MESSAGE À UN JOUEUR PARTICULIER
/say[1-4]

POUR ENVOYER UN MESSAGE AU JOUEUR QUI VOUS ATTAQUE
/tell_attacker

POUR ENVOYER UN MESSAGE AU JOUEUR TOUCHÉ
/tell_target

POUR ENVOYER UN MESSAGE À VOTRE ÉQUIPE
/say_team

La console apparaît...

... tapez la commande désirée.

083668 8477
Tips et solutions par TÉLÉPHONE
3615 TIPS
Tips et solutions par MINITEL
Mise à jour permanente !
Pixel 3615, 083668 : 2,21F/mn.

PLAYSTATION 2

SSX

Le hit du moment ne nous avait pas dévoilé tous ses secrets, et peut-être ne sommes-nous pas encore au bout de nos surprises.

Voici de nouveaux tips, un cheat-mode bien sympa ainsi qu'un code pour booster les attributs de tous les persos...

SSX me donne vraiment envie de rider, et me rappelle mes surfs trips dans la montagne auprès de ceux que j'apprécient. C'est vraiment un excellent palliatif au manque de pentes et d'adrénaline.

Note : tous ces codes s'effectuent dans l'écran des options accessible en pressant Carré dans l'interface principale. Il faut maintenir L1, L2, R1 et R2 durant l'exécution des codes.

POUR DÉBLOQUER TOUTES LES PLANCHES, TOUS LES PERSOS, TOUS LES COSTUMES ET TOUTES LES COURSES
Pressez : Bas, Gauche, Haut, Droite, Croix, Rond, Triangle, Carré.

C'est ici que les codes s'effectuent. Si c'est réussi, un son retentit.

Tous les persos seront débloqués.

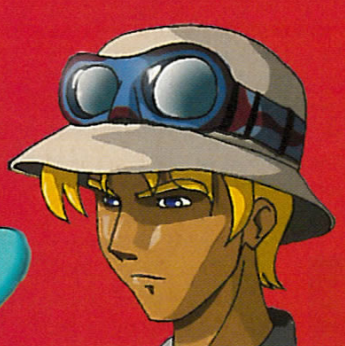
Ainsi que toutes les planches...

POUR AVOIR LES ATTRIBUTS AU MAXIMUM
Pressez sept fois Croix, Carré. Pour la version Jap : Carré, sept fois Croix.

Déjà publiés

POUR AVOIR TOUS LES CONSEILS DE JEU PENDANT LE CHARGEMENT
Rond, Croix, Rond, Croix, Rond, Croix, Rond, Croix. Refaites le code pour l'annuler.

POUR AVOIR LE MODE RUNNING MAN
Carré, Triangle, Rond, Croix, Carré, Triangle, Rond, Croix.



Et voilà : Aloha Ice Jam et Untracked sont disponibles! Le pied !

3615 TIPS
Tips et solutions par MINITEL
08366884 77
Tips et solutions par TÉLÉPHONE
Tips et soluces de 1800 jeux !
Final 3615, 08366 : 2,21F/mn.

DREAMCAST

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Saviez-vous que la version PC réunissaient les deux épisodes ? En effet, on peut jouer aux niveaux du premier en session libre. Un petit bonus sympathique. Même si cette version Dreamcast ne possède pas de bonus, on peut dire qu'elle très réussie. Les persos y sont mieux dessinés que sur PC, par exemple. Le jeu a été bien soigné, plus que la version PS qui au bout du compte est pleine de bogues.

Note : pour toutes les astuces qui suivent mettez le jeu en pause puis maintenez L enfoncé. Si vous réussissez, l'écran de pause sera secoué.

L'écran vibre : c'est réussi.

POUR AMÉLIORER LES CAPACITÉS DE VOTRE SKATEUR JUSQU'À 10
Appuyez sur A, Y, B, X, Y, Haut, Bas.

Avec ça, il est plus facile de faire péter le Sick Score.

POUR AVOIR LA BARRE DE SPÉCIAL REMPLIE À FOND TOUT LE TEMPS
A, Y, deux fois B, Haut, Gauche, Y, X.

Une fois le code réussi, toutes les fantaisies sont possibles.

POUR AVOIR LE MODE TURBO
Appuyez sur Bas, X, Y, Droite, Haut, B, Bas, X, Y, Droite, Haut, B pour augmenter la vitesse du jeu de 25%.

POUR SÉLECTIONNER LE MODE SANGLANT
Appuyez sur Droite, Haut, X, Y.

Et voilà un peu de sang, ça fait pas de mal !

Avec ça, difficile de passer la porte !

POUR JOUER AVEC UN SKATEUR PLUS MAIGRE
Appuyez 4 fois sur A, X, 4 fois sur A, X, 4 fois sur A, X.
Note : ce code peut être inscrit plusieurs fois pour rendre votre skateur de plus en plus fin.

POUR JOUER AVEC UN SKATEUR PLUS GROS
Appuyez 4 fois sur A, Gauche, 4 fois sur A, 4 fois sur Gauche, 4 fois sur A, Gauche. Note : ce code peut être inscrit plusieurs fois pour rendre votre skateur de plus en plus gros.

POUR AVOIR LE MODE GROSSES TETES
Appuyez sur X, B, Haut, 2 fois sur Gauche, X, Droite, Haut, Gauche.

POUR CRÉER UN SKATEUR QUI RESSEMBLE À FREDDY KRUEGER
Allez dans "Créer skateur" puis prenez les caractéristique suivantes :
Type 2
Hey Skipper
Chapeau : noir
Torse : manches longues rayées
Couleur maillot : rouge
Couleurs des manches : rouge
Pant : Regular Pant
Couleur : marron foncé
Chaussures : Circa Thomas
Poids : 180lbs

0836688477 Tips et solutions par TÉLÉPHONE
3615 TIPS Tips et solutions par MINITEL
Mise à jour permanente !
Prix : 3615, 0836688 : 2,21F/mn

Note : toutes les figures suivantes s'exécutent quand la barre de spécial est remplie.

ANDREW REYNOLDS

NOSEGRAB TAILSIDE
Appuyez sur Haut, Bas, Y.
TRIPLE HEELFLIP
Appuyez sur Haut, Droite, X.
HARDFLIP LATE FLIP
Appuyez sur Haut, Bas, X.

BOB BURNQUIST

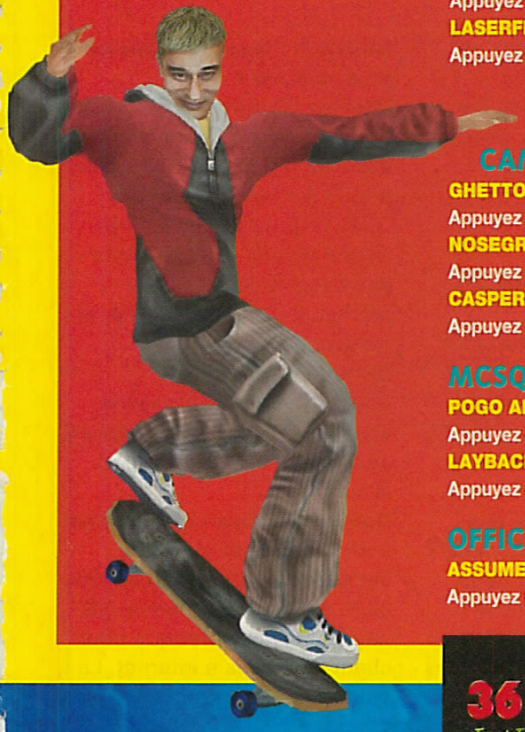
ROCKET TAILSIDE
Appuyez sur Haut, Bas, Y.
ONE FOOT SMITH
Appuyez sur Droite, Bas, Y.
RACKET AIR
Appuyez sur Gauche, Bas, B.

BUCKY LASEK

THE BIG HITTER
Appuyez sur Gauche, Bas, Y.
ONE FOOT JAPAN
Appuyez sur Haut, Droite, B.
FINGERFLIP AIRWALK
Appuyez sur Gauche, Droite, B.

CHAD MUSKA

MUTE BACKFLIP
Appuyez sur Haut, Bas, B.
HURRICANE
Appuyez sur Bas, Droite, Y.
MUSKA NOSE MAN
Appuyez sur Droite, Haut, B.



ELISSA

STEAMER

MADONNA
TAILSIDE
Appuyez sur Haut, Gauche, Y.
HOSPITALFLIP
Appuyez sur Gauche, Droite, X.
INDY BACKFLIP
Appuyez sur Haut, Bas, B.

ERIK KOSTON

THE FANDANGLE
Appuyez sur Droite, Bas, Y.
INDY FRONTFLIP
Appuyez sur Bas, Haut, B.
PIZZA GUY
Appuyez sur Bas, Gauche, B.

GEOFF ROWLEY

ROWLEY DARKSLIDE
Appuyez sur Gauche, Droite, Y.
DOUBLE HARDFLIP
Appuyez sur Droite, Bas, X.
HALF FLIP CASPER
Appuyez sur Droite, Gauche, X.

JAMIE THOMAS

BENI F-FLIP CROOKS
Appuyez sur Bas, Haut, Y.
LASERFLIP
Appuyez sur Bas, Droite, X.

KAREEM CAMPBELL

GHETTO BIRD
Appuyez sur Bas, Haut, X.
NOSEGRIND TO PIVOT
Appuyez sur Bas, Haut, Y.
CASPER
Appuyez sur Gauche, Bas, B.

MCSQUEEB

POGO AIR
Appuyez sur Haut, Bas, X.
LAYBACK GRIND
Appuyez sur Haut, Bas, Y.

OFFICER DICK

ASSUME THE POSITION
Appuyez sur Gauche, Bas, B.

LAZY A. GRIND
Appuyez sur Bas, Haut, Y.
SALUTE !!!
Appuyez sur Gauche, Droite, B.

PRIVATE CARRERA

55 HO SLIDE
Appuyez sur Gauche, Droite, Y.
DOUBLE SPLITS
Appuyez sur Droite, Gauche, B.
HO-HO HANDPLANT
Appuyez sur Haut, Bas, Y.

RODNEY MULLEN

NOLLIEFLIP UNDERFLIP
Appuyez sur Bas, Gauche, X.
CASPER TO 360 FLIP
Appuyez sur Bas, Droite, B.
HEELFLIP DARKSLIDE
Appuyez sur Droite, Gauche, Y.

RUNE GLIFBERG

ONE FOOT BLUNTSLIDE
Appuyez sur Gauche, Haut, Y.
KICKFLIP ONE FOOT TAILSLIDE
Appuyez sur Gauche, Bas, X.
CHRIST AIR
Appuyez sur Gauche, Droite, B.

SPIDER-MAN

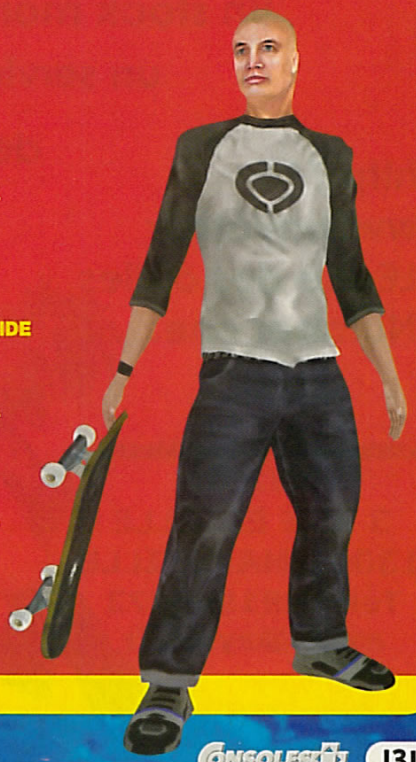
SPIDEY GRIND
Appuyez sur Gauche, Droite, Y.
SPIDEY FLIP
Appuyez sur Haut, Bas, B.
SPIDEY VARIAL
Appuyez sur Gauche, Droite, X.

STEVE CABALLERO

HANG TEN
Appuyez sur Droite, Haut, Y.
TRIPLE KICKFLIP
Appuyez sur Haut, Gauche, X.
FS 540
Appuyez sur Droite, Gauche, B.

TONY HAWK

OVERTURN
Appuyez sur Bas, Gauche, Y.
SACKTAP
Appuyez sur Haut, Bas, B.
THE 900
Prenez beaucoup d'élan et une fois en l'air appuyez sur Droite, Bas, B.



3617 TIPS
Tout Tips par FAX ou COURRIER !
Plans, astuces, solutions directement par FAX !
Pixel 5,53F/mn.

AYATO

ACHETE CASH$

jaguar, 3DO, nintendo, megadrive, saturn, pc engine, nec, atari...

TOUS LES JEUX ANCIENS ET TOUTES LES ANCIENNES CONSOLES !!

WE BUY ALL OLDIES !!!

COMMANDEZ vos jeux:

- Néo Géo cart/cd
- Super Famicom
- Nec hucard/cd
- Sega saturn
- Playstation
- Playstation 2
- Dreamcast
- Super nintendo

et 3DO, jaguar...et consoles imports

Un stock monstrueux !!!

un service rapide

des conseils

WWW.AYATO.FR

http://
www.ayato.fr
LE site des oldies
Number one.

vente par correspondance :

AYATO
3 RUE ESTELLE
13001 MARSEILLE
Tél: 0491556773
ayato@ayato.fr

Bonne Année!

Interview

FL Games

Ce mois-ci, le Free Shop a rendez-vous avec les dirigeants de la société de vente par correspondance FL Games. Ces deux sympathiques jeunes hommes sont à la tête d'une entreprise parmi les plus dynamiques et réactives qui soient en France dans le domaine des accessoires.

Consoles+ : Présentez-vous pour les lecteurs de Consoles+...

Damien Godard : Je vais sur mes 21 ans, je suis fan de jeux vidéo depuis mon plus jeune âge. Après un bac STT commerce, j'ai décidé de créer la société FL Games avec pour concept la diffusion simplifiée d'accessoires difficilement trouvables en France. Entre-temps, j'ai également passé une année apocalyptique d'action commerciale à l'Institut Médicis. Ces gens me prédisaient un avenir de pompiste dans une station-service. Je salue bien bas cet institut du haut de ma réussite actuelle. C'est un avis aux futurs étudiants !

Charly Ovdy : J'ai 21 ans, je suis un ami d'enfance de Damien. Nous avons décidé ensemble de distribuer des accessoires inconnus en France, et cela marche très fort !

Consoles+ : Présentez-nous la société FL Games...

Damien Godard : On travaille autour de cette entreprise depuis maintenant un an et demi, mais l'ouverture date d'il y a un mois. Nous sommes situés à 20 kilomètres au sud de Paris. FL Games est une société de vente exclusivement par correspondance et nous essayons de distribuer des accessoires qui sont parmi les moins répandus possible. Nous cherchons nos produits aussi bien à Hongkong qu'aux Etats-Unis, bref partout dans le monde.

Consoles+ : Possédez-vous un produit phare ?

Damien Godard : Incontestablement, ce sont les maracas pour le jeu Samba de Amigo qui font notre fierté. C'est un produit que la Fnac fournit en officiel mais a très peu d'exemplaires. Notre produit, lui, est non officiel, et personne d'autre ne le distribue en France.

Charly Ovdy : Il y a aussi la canne à pêche pour Dreamcast que l'on ne trouve nulle part ailleurs.

Damien Godard : Et le modem pour Dreamcast française cadencée à 56 kbps au lieu de 33,6. Avec évidemment le CD navigateur bien pratique pour changer l'accès à Internet. La guitare sur Playstation pour le

jeu Guitar Freaks, qui est déjà sorti à l'étranger et qui devrait arriver bientôt en France.
Charly Ovdy : De manière générale, nous produisons tous les périphériques spécifiques à l'univers du jeu vidéo.

Consoles+ : Qu'est-ce qui vous différencie de la concurrence ?
Damien Godard : Depuis que je suis fan de jeux vidéo, j'ai établi différents contacts, notamment en Asie, au début à titre particulier, puis très vite est apparue la possibilité de monter une entreprise autour des accessoires. Ce sont ces contacts qui nous ont permis de nous lancer et de répondre à toutes les demandes de nos clients.
Charly Ovdy : Ce qui fait la différence, c'est l'originalité de nos accessoires. C'est la diversité qui nous démarque des autres.

Consoles+ : Possédez-vous des produits phares qui fonctionnent vraiment bien, et au contraire des produits qui ne marchent pas du tout ?
Damien Godard : Il existe des produits qui marchent mieux que d'autres, mais d'une manière générale tous les produits fonctionnent bien.

Consoles+ : Voyez-vous un grand gagnant dans la course des consoles prochaine génération ?
Damien Godard : Je pense à la Xbox, qui semble être une console particulièrement puissante. La Dreamcast a pris, à l'heure actuelle, une certaine avance, mais la Playstation 2 va sûrement bientôt la rattraper.
Charly Ovdy : Je mise franchement sur la Xbox. On peut faire confiance à Microsoft pour sortir l'artillerie lourde le moment venu.

Consoles+ : Quelle est la spécificité technique, ou sur le plan du gameplay qui peut faire la différence ?
Damien Godard : Avant tout, c'est la course à la puissance entre les constructeurs. Le réalisme des graphismes est primordial, et seule une grande puissance peut l'assurer. Les développeurs ont plus de facilité à produire des jeux sur une console puissante.

Consoles+ : Dans le domaine des accessoires, vers quel genre de périphériques s'oriente le marché ?
Damien Godard : Vers des périphériques propres à des jeux particuliers. Il y a peu, on trouvait un volant pour l'ensemble des jeux de voiture, alors que maintenant un accessoire est spécialement conçu pour accompagner un jeu. Il faut noter qu'il aurait été intéressant de voir un fusil accompagner la sortie de Silent Scope. C'est dommage !

Consoles+ : Quelle est, d'après vous, la prochaine grande évolution technique dans le domaine des accessoires et des consoles ?
Damien Godard : La principale innovation – et elle est déjà exploitée grâce à la Dreamcast –, c'est la possibilité de jouer en réseau à l'aide d'un accès à Internet. Les casques virtuels ne sont pas encore au point ou, en tout cas pas disponibles pour le grand public.
Charly Ovdy : L'ensemble des périphériques dédiés constitue une grande évolution.

Consoles+ : Quelles sont vos perspectives à court et à long terme ?
Damien Godard : A long terme, c'est de proposer la plus grande gamme d'accessoires possible pour l'ensemble de l'Europe. Nous sommes en train de développer l'idée de vendre des jeux en import. Le retard des sorties en Europe sur les Etats-Unis et le Japon nous semble trop important, et c'est pour cette raison que nous allons bientôt proposer un ensemble de jeux NTSC de qualité.

Propos recueillis par Toxic

POWER GAMES

OFFRE EXCEPTIONNELLE :
CONSOLE DREAMCAST + LECTEUR DVD MULTIZONE
2990F
POSSIBILITE DE PRIEMENT EN 3 OU 4 FOIS. NOUS CONTACTER.

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

NOUVEAU
PS one™
790F

PlayStation.2 2990F
QUANTITÉS LIMITÉES.
POSSIBILITE DE PRIEMENT EN 3 OU 4 FOIS. NOUS CONTACTER.

FINAL FANTASY 9 USA | BREATH OF FIRE 4 USA | TOMB RAIDER 5 VF | DRIVER 2 VF | MEDAL OF HONOR 2 VF
PERSONA 2 USA | ISS 2000 VF | LEGEND OF DRAGON VF | BLADE VF | LUNAR 2 USA

CONSOLE
1499F
INCLUS CHUCHU ROCKET + 2 CD DE DEMO.

BLEEMCAST
EMULATEUR PLAYSTATION
BLEEMPAD | BLEEMPOD

MEGA PROMO !!!
GRANDIA 2 USA | FIGHTING VIPERS 2 JAP | ST.FIGHTER V IMPACT JAP | EVIL DEAD VF | DAYTONA 2001 JAP
SHEN MUE VF | TOMB RAIDER 5 VF | RIVAL SCHOOLS 2 JAP | TONY HAWK 2 VF | RESIDENT EVIL 3 VF
SHIES OF ARCADIA USA | CAPCOM VS SNK VF | LAST BLADE FINAL JAP | HALF LIFE USA | GUILTY GEAR X JAP

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
☐CHEQUE BANCAIRE ☐MANDAT LETTRE ☐CARTE BLEUE N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ EXPIRE ☐☐☐☐
PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
10F POUR ARTICLE SUPPL.

Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

FL GAMES

www.FL-GAMES.com

DREAMCAST :

Câble de liaison	
NeoGeo POCKET-DreamCast	299 frs
DC Gun	299 frs
Cartes Mémoires 1mo/2mo/4mo	99/149/199 frs
Nexus 2mo/4mo/16mo avec câble !	199/249/349 frs
Modem 56K avec navigateur	299 frs
Gachettes de remplacement	79 frs
Carte mémoire vibrante 4Mo	249 frs
DC Pistol	249 frs
Coque console translucide	179 frs
Coque VMS translucide	99 frs
Câble S-Video	79 frs
Rallonge manette	39 frs

PLAYSTATION / PS One / PS2

Quadrupleur manette PS2	249 frs
Câble S-Video PS1/PS2	79 frs
Câble RGB PS1/PS2	39 frs
PS Hacker / Puce + cable RGB	99 frs
Falcon Light Gun avec pointeur laser !	299 frs
Adaptateur Allume-Cigare PS One	149 frs
Memory Card 120 Blocks PS1	149 frs
Link Câble PS1	39 frs
Rallonge manette	39 frs

GAME BOY / NEO POCKET :

GB X Changer + cartouche vierge	899 frs
GB Batterie rechargeable	99 frs
Cable GB Multi link	59 frs
Cable link NeoGeo pocket	249 frs

Télécommande DVD Carte de Crédit PS2 199frs

CDR Rouge ou Noir 7,90frs/pce

Ecran TFT Ps One tél.

Vga Box fonctionne avec BackUp : 289 frs

Maracas : 599frs

Modem avec navigateur : 299frs

Dreamface 129frs DC Cool Fan 199frs

Bloc Alimentation DC Auto-voltage 199frs

Canne à pêche DreamCast 249frs

Blaze Pro Arcade Stick 299frs

Guitare PSX 249frs

Livraison sous 24h/48h
Pour toutes questions, n'hesitez pas à nous contacter !

Tel : 01.60.16.42.32
Fax : 01.60.16.19.77
Ouvert du Lundi au Samedi de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

Tous nos prix sont TTC hors frais de port (35 frs de frais de port ou 70 frs pour un contre remboursement. VPC Uniquement.
Adressez-nous vos commandes par CB par téléphone/fax ou par chèques/mandats.
Offres dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

WWW.FL-GAMES.COM

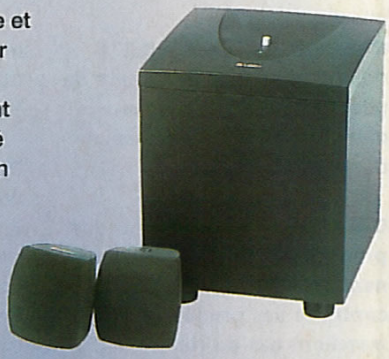
Accessoires

ENCEINTES SURGE-17

Playstation/Playstation 2

Avec l'arrivée des compatibilités avec les normes Dolby de la Playstation 2, les fabricants d'enceintes se tournent naturellement vers la console de Sony. Le premier à se manifester est Labtec, réputé déjà dans le monde du PC pour ses enceintes. Labtec nous livre donc une pièce de choix, le Surge-17, compatible avec les deux Playstation du marché. Le kit se branche entre la sortie vidéo et le câble qui relie la console à la télé : c'est simple et efficace. Vous pourrez profiter d'un son d'une qualité remarquable, et d'un excellent rapport qualité/prix. Comparé aux enceintes d'une télévision ordinaire, le Surge 17 est un grand bond en avant. Les basses prennent tout de suite plus d'ampleur, et la sonorité gagne en brillance. Toutefois, le son a tendance à saturer quand le volume est réglé un peu trop fort. Le kit est composé de deux satellites minuscules et d'un petit caisson de basses passif, d'un peu plus de 10 cm de largeur. La puissance du caisson est de 15 watts RMS, et les satellites de 5 watts RMS chacun. L'ensemble se camoufle facilement grâce à sa petite taille.

Labtec,
Environ 600 francs.



MICROPHONE

Dreamcast

Livré avec Planet Ring, le micro de Sega arrive en France à notre grande surprise. Utilisé à l'origine pour Seaman au Japon et aux Etats-Unis, ce micro se branche sur le port VM de la manette. Après avoir enregistré votre profil, vous pourrez vous connecter au réseau de Planet Ring et participer à quelques jeux rigolos contre d'autres adversaires humains, connectés également par ce moyen. Il devient donc possible de s'envoyer des messages. Les joueurs équipés du micro pourront converser en "direct-live". Toutefois, le jeu est encore très limité, à cause de la connexion lente de la Dreamcast à 33 600 bauds. En attendant des jeux comme Seaman (qui exploite réellement la reconnaissance vocale, mais dont on ne sait toujours pas s'il sortira en France), le microphone de la Dreamcast ressemble plutôt à un gadget destiné à agrandir sa collection d'accessoires insolites.

Sega,
Environ 200 francs.

CANNE HOOK-UP BASS
Dreamcast

Sega a refusé de commercialiser l'excellent Sega Get Bass Fishing, et tirera sûrement une croix définitive sur Sega Marine Fishing. Donc, pas de canne à pêche officielle en vente ! Il fallait jusqu'à présent la commander à l'étranger pour pouvoir profiter des plaisirs de la pêche sur Dreamcast. Mais à présent, ce calvaire est fini, car un distributeur malin commercialisera en France une copie de l'accessoire officiel. Le Hook-up Bass reprend la même forme que l'original, avec le moulinet, le bloc analogique au milieu, et les boutons disposés de la même façon. Il est de plus compatible avec les vibrations, et sa couleur bleue transparente nous a séduits. Il fonctionne avec les deux jeux de pêche de Sega, dans la même configuration que la canne officielle. Par contre, nous regrettons un problème concernant le moulinet. La vitesse d'enroulement est bien moins rapide que l'original, ce qui rend plus difficiles les duels avec les poissons. Mais, pour jouer à Get Bass, c'est quand même plus amusant qu'avec le pad !

FL Games,
Environ 250 francs.

MARACAS SAMBA FANS
Dreamcast

Samba de Amigo, en test ce mois-ci, ne sera vendu qu'à 500 exemplaires en France, et seulement dans les magasins FNAC. C'est bien dommage, car la demande risque bien d'être plus forte que l'offre. Pour pallier à ce manque, il vous sera toujours possible de vous procurer des maracas de fabricants tiers. Les maracas Samba Fans reprennent exactement la même forme et la même couleur que les maracas officielles. En apparence, il n'y a que le bandeau enroulant l'objet et la partie inférieure se plaçant au sol qui changent. De plus, elles s'utilisent exactement de la même façon que les maracas originales et, bien sûr, ne servent que pour le jeu Samba de Amigo. Par contre, nous regrettons leur manque de précision par rapport à la version originale : les secousses doivent être plus franches pour être prises en compte. On ne peut donc arriver à des niveaux élevés avec cet accessoire, à moins de disposer d'une persévérance à toute épreuve. Mais pour découvrir le jeu, cela reste une appréciable solution de secours.

FL Games,
Environ 600 francs.

Joyeuses Fêtes !!
120 Rue de Rome 13006 Marseille
Tel: 04 91 13 61 91
www.AbsoluteGames.Fr
Absolute Games

Nouveautés !
- Dézonage DVD
- Puce PlayStation 2
- Puce Nouvelle Ps One

Produit Star PlayStation. 99 Fr
Game Enhancer (Ps Hacker)

PlayStation.
Alimentation rechange 149Fr
Cable RGB audio guncon 39Fr
Cable rallonge manette 39Fr
Cable liaison LINK 39Fr
CDR Black INTENSO x16 14Fr
Coque design bleue ou rouge 129Fr
Ecran LCD pour PS One Tel...
Game Enhancer 99Fr
(Action Replay - Ps hacker) Passez tous vos jeux compatible codes Actionreplay™. Compatible avec toutes les consoles sauf modèles scph9002 et 102 voir n°modèle au dos de la console.
SmartJoydapter 129Fr
Utilisez vos manettes et volants Play sur votre Pc, livré avec drivers. (new)
Kit Nouvelle Play Ps One 99Fr
Puce, cable RGB audio, notice & Plans compatible avec la nouvelle PS One
Kit classic compatible 9002 99Fr
Puce, cable RGB audio, notice & plans compatible avec tous les modèles de Play!
Memory card 15Blocs 1Mb 39Fr
Manette simple grise 49Fr
Manette vibrante grise/noire 129Fr
Manette vibrante PS2 179Fr
Manette vibrante sans fil 199Fr
Livrée avec piles, très bonne finition!
Quadrupleur manette 139Fr
Télécommande DVD PS2 159Fr
Vertical Stand "Socle PS2" 79Fr

Produit Star PlayStation. 99 Fr
Kit Ps One
Puce, Cable Rgb, plans

Produit Star Tel...
Ecran PsOne

Dreamcast.
Cable RGB & sorties Audio 49Fr
Cable rallonge manette 59Fr
Cable SVidéo Dreamcast 69Fr
Cable Link Dreamcast Tel...
Dream connection 3en1 229Fr
Utilisez votre clavier PC ps2,DualShock,vos volants Play et Saturn, Manettes Saturn
Joydapter Play -> Dream 179Fr
Utilisez vos manettes et volants Playstation!
Bleemcast Play -> Dream Tel...
Manette avec vibreur interne 199Fr
Manette normale ss vibreur 145Fr
Memory Card 1Mo 99Fr
Memory Card 2Mo 149Fr
Memory Card 4Mo 199Fr
Memory 4Mo & Vibreur 2en1 249Fr
Memory Card NEXUS 4mo 249Fr
Livrée avec cable liaison Pc/Dream
Puce imports Jap/Us/Pal 99Fr
Vibreur translucide bleu 99Fr
VGA BOX Dream 229Fr
Branchez votre console sur le moniteur PC!

Produit Star Dreamcast. 229 Fr
Dream 3 en 1 Connection

Produit Star Dreamcast. 199 Fr
ShockPad (Manette avec vibreur)

Produit Star Dreamcast. 99 Fr
Memory
1mo 99Fr
2mo 149Fr
4mo 199Fr

399 Fr

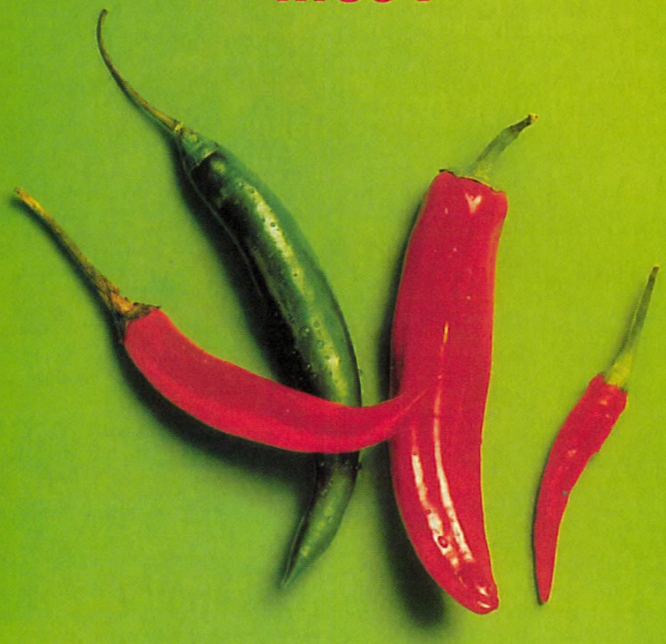
Tarifs valables par correspondance et à notre magasin de Marseille sur présentation de cette publicité dans le mois de parution du magazine

Dézonage DVD sans perte de garantie !!
En 24h, Dézonage définitif, garanti 1an: Grundig, Hitachi, Loewe, Marantz, Mircomedia, Philips, Pioneer, Proline, Samsung, Teac, Toshiba, Wharfdale, contactez nous ...

Passez commande par CB par téléphone ou par chèque / mandat par courrier à AbsoluteGames.Fr 120 Rue de Rome 13006 Marseille
Nom, Prénom
Téléphone
Adresse
Code Postal, Ville
Articles
+ 30Fr frais de port
Option contre remboursement +40Fr (à partir de 150Fr d'achats)

Accessoires

Ça arrache un max, mec !



MIX-IMAGE
LAUSANNE - Rue de Genève 17
FLON
021/351 17 21
GENEVE - Av. du Mail 11
PLAINPALAIS
022/800 17 27
www.jeuxvideo.ch

jeux vidéo
manga
cyber-café

MEUBLE POUR CONSOLE
Playstation 2

Ces meubles signés Bigben nous avaient déjà bien plu dans leurs versions Playstation, Dreamcast et Nintendo 64. Tout en bois, ils ont été étudiés spécialement pour ranger sa console, ses jeux et ses manettes le plus intelligemment possible. Dans cette version PS2, vous pourrez placer la console horizontalement ou verticalement, selon votre préférence. L'emplacement dédié aux jeux est au format des boîtes DVD. L'ensemble est robuste et plutôt facile à monter. Pour aménager son petit coin télé-console et éradiquer le bordel de sa chambre, c'est vraiment une solution idéale!

Bigben,
Environ 200 francs.

TÉLÉCOMMANDE DVD
Playstation 2

La Playstation 2 est vendue comme un lecteur DVD, mais ne dispose pas encore de télécommande officielle. Bigben résout ce problème, et pense aux plus pauvres d'entre nous. Sa télécommande infrarouge fait partie des moins chères du marché (seulement 100 francs), et propose les fonctions de base de tous lecteurs. Insérez le capteur dans un port manette, prenez la

carcasse de la télécommande (avouons-le, elle a une forme bizarre et pas très ergonomique), et le tour est joué. Un petit bonus: le port manette sur lequel est branché le capteur n'est pas sacrifié: une fente permet d'y brancher une manette, en extension. L'engin nécessite deux piles AAA (les toutes petites, 1,5 volt).

Bigben,
Environ 100 francs.

CARTE MÉMOIRE 8 MB
Playstation 2

Sony a prévu une pénurie de carte-mémoire PS2 et concède donc une licence de fabrication, sous étiquette officielle à Mad Catz. Cette carte-mémoire, somme toute assez classique, dispose d'une capacité de 8 MB, et se démarque par un look

légèrement différent. Niveau fiabilité, elle est à la hauteur des véritables cartes officielles fabriquées par Sony: le contrôle qualité est aussi rigoureux. De plus, elles coûtent moins cher! Alors, c'est le moment de faire des économies!

Mad Catz,
Environ 250 francs.

WIRELESS REMOTE
Playstation 2

Encore une télécommande pour PS2. Celle-ci tape dans la catégorie "grand luxe". La DVD Wireless Remote propose bien plus de fonctions que ses concurrentes. Tout d'abord, la prise en main est bien plus agréable, grâce à des grips sur les flancs. Les touches phosphorescentes brillent dans le noir et sont disposées d'une façon logique. Pratique, quand on se plonge dans le noir pour regarder des films. Dans un souci de confort, les touches Croix, Carré, Rond et Triangle ont aussi été reproduites. Si vous possédez un magnétoscope ou une télévision compatibles, ils pourront également être guidés par cette télécommande. Le capteur infrarouge se branche sur un des ports manette. Par contre, ce port sera entièrement dédié à cette fonction. La télécommande nécessite deux piles AA 1,5 volt. Mais, même si cette télécommande de Mad Catz coûte plus cher que ses concurrentes, elle vaut largement son prix.

Mad Catz,
Environ 300 francs.

GAME PLATINUM
Playstation

1001 pattes
Air Combat
Colin Mc Rae Rally
Command and Conquer
Command and Conquer Alerte Rouge
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Crash Bandicoot 3
Croc
Die Hard Trilogy
Fifa: en route pour la Coupe du Monde 98
Final Fantasy VII
Formula One 97
G-Police
Gran Turismo
Gran Turismo 2
Grand Theft Auto
Heart of Darkness
Hercules
International Track and Field
Jurassic Park II Lost World
Medievil
Metal Gear Solid
Mickey's Wild Adventure
Micromachines V3
Moto Racer
Moto Racer 2
Oddworld, l'Odyssée d'Abe
Porsche Challenge
Rayman
Resident Evil 2
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Ridge Racer Type 4
Silent Hill
Soul Blade
Soviet Strike
Spyro
Street Fighter EX Plus Alpha
Tarzan
Tekken
Tekken 2
Tekken 3
Tenchu: Stealth Assassins
Time Crisis
Toca Touring Car 2
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
V-Rally
WipEout 2097

PLAYER'S CHOICE
Nintendo 64

1080° Snowboarding
Banjo Kazooie
Bomberman 64
Diddy Kong Racing
F1 World Grand Prix
GoldenEye
Lylat Wars
Mario Kart 64
Star Wars Shadow of the Empire
Wave Race
Yoshi's Story

KONCI
japanimation

Résines à Montée et à Peindre nombreux d'autres modeles disponibles

123 BD Voltaire 75011 Paris Métro Voltaire ligne 9
Tél: 01 44 93 51 30 ou 01 44 93 03 28
http:// www.konci.com

CD MUSIC 99F L'unité 5CDs Achetés 6ème CDs Gratuit
Prix des coffrets de cd «2cds=170f» «3cds=245f» «4cds=299f»

Final Fantasy 1&2All Sounds-GM201
Final Fantasy Pray-GM208
Final Fantasy Mix-GM211
Final Fantasy 3 -GM202
Final Fantasy 3 OST-GM212
Final Fantasy 4 OST-GM213
Final Fantasy 4 Piano Collection-GM209
Final Fantasy 5 OST 2cd-GM214
Final Fantasy 5 Dear Friends-GM217
Final Fantasy 6 OST 3cd-GM204
Final Fantasy 6 Grand Final-GM207
Final Fantasy 7 OST 4cd-GM219
Final Fantasy 7 Reunion Track-GM223
Final Fantasy 8 Symphonic-GM229
Final Fantasy 8 Piano Collection-GM266
Final Fantasy 8 OST 4cd-GM108
Final Fantasy 9 OST 4cd-GM348
Final Fantasy Symphonic Suite-GM203
Final Fantasy 1987-1994-GM210
Final Fantasy Celtic Moon-GM216
Final Fantasy Love Will Grow-GM218
Ace Combat 3 électroshere Direc -GM186
Arc The Lad Piano Album -GM335
Arc The Lad Sond Track 2cd -GM230
Arc The Lad 3 OST -GM270
Azel Panzer Dragon RPG -GM101
Breath Of Fire 4 OST 2cds -GM331
Castel Vania -GM102
Castel Vania 2 2cds -GM103
Creid -GM86
Chrono Traigger OST -GM243
Chrono Traigger BGM 3cds -GAME78
Chrono Cross OST 3cds -GM246
Crackin'DJ OST -GM366
Dreamcast-Sonic Adventure 2cds -AG51
Dance Revolution 3rt Mix 2cds -GM233
Dead Or Alive 2 OST -GM317
Dracula X OST-GM6
Dracula X Remixes -GM173
Dragon Quest 1et2 Vol.2 -GAME2
Dragon Quest 5 Sympho+riginal 2cds-GAME25
Dragon Quest 2 Sympho+Arrange -GAME27
Dragon Quest 1et 2 Vol.1 -GAME 01
Dragon Quest 6 Sympho+original v 2cds-GAME139
Dragon Quest In Concert -GM261
Dragon Quest 5 On Piano -GM262
Dragon Quest 6 On Piano -GM263
Dino Crisis OST -GM185
Exnogears BGM 2cds -A&G33
Fatal Fury Wild Ambition Arrange -GM148
Front Mission 3 OST 2cds -GM191
Gensosuikoden 2 OST 1 2cds -GM72
Gensosuikoden 2 OST 2 2cds -GM74
Ghost in The Shell Game Music -AG35
Guitar Freaks 2nd Mix OST -GM196
Grand Turismo OST -GM13
Grand Turismo 2 extenbed score-G -GM322
Grand Turismo 2 OST -GM300
Gradiu 4 OST -GM145
Grandia OST 1 2cds -GM60
Grandia 2 Deus OST -GM363
Grandia OST 2 2cds -GM62
Gensosuiko Gaiden OST V.1 2cds -GM356
G-Darius Zuntata Original acade -GM98
Kessen OST -GM 289
King Of Fighters Best Arrange -GM333
King Of Fighters'2000 2cds -GM346
King Of Fighters'2000 Arrange Song T. GM358
King Of Fighters'98 OST 2cds -GM34
King Of Fighters'99 OST 2cds -GM182
King Of Fighters'99 Arrange Sound T.GM190
King Of Fighters'94 Arrange Sound T.GAME104
Langrisser Millennium OST 2cds -GM236
Parasite Eve Remixes -GM30
Parasite Eve OST 2cds -GM15
Parasite Eve 2 SOT 2cds -GM244
Persona 2 innocent sin-the errors -GM365
Pop'n Music 4 Consumer original -GM367
Résident Evil 2 OST -GSM01
Résident Evil Code:Veronica ost 2cd-GM286
Résident Evil 3 Last E. OST 2cds-GM258
Ridge Racer Type 4 Direct Audio-GM94
Ridge Racer 5 OST -GM294
Ridge Racer 5 Official Bootleg -GM364
Saga Frontier 2 Piano Pieces -GM162
Samurai Spirit PSX 2cds -GM264
Samurai Spirits 64 Arrange BGM-AG36
Seiken Densetsu Legend Of Mana 2cd -GM165
Secret Of Mana 3 OST 3cds -GAME108
Shenmue Orchestra Vresion -GM131
Shenmue Juke Box -GM257
Shenmue Chap.1 OST -GM295
Shining Force 3 OST -GM100
Street Capcom Neo-Geo Pocket -GM279
Street Fighters 3rd Strike 2cds -GM160
Street Fighter 2 Artist Album -GM66
Silant Hill OST -GM128
Star Ocean 2 Arrange Alpum -GM54
Star Ocean 2 OST 2cds -GM55
Star Ocean 2 Fantasy Megamix -GM359
Sonic Adventure Vocal+Remix Album -GM105
Soul Edge Khan Super Session-GM01
Soul Edge S.Batte Sound Attack -GM44
Soulcalibur OST -GM200
SNK VS. CAPCOM 2000 -GM355
Super Hero VS. Live 2000 2cds -GM360
Tenchu OST -GM11
Tekken Tag Tournament -GM187
Tekken Tag Tournament Music PSX-GM320
Legend Of Zelda OST -GM78
Legend Of Zelda Arrange Album -GM268
Legend Of Zelda Mask of mujura 2cds -GM323
Lunar Songs 1 -GM28
Lunar Songs 2 -GM29
Macross VF-X2 OST -GM184
Metal Gear Solid OST -GM40
Metal Gear Solid Snake Hideo kojima -GM71
Orphen PS 2 2cds -GM341
Valkyrie Profile Voice Mix Arrange -GM319
Valkyrie Profile Arrange Album -GM288
Valkyrie Profile
Vagrant Story OST 2cds -GM311
Virtua Fighter'3 on the Vocal -GM280
Very Best Of Ys Facom Label 10th A.-GM67
Wild Arms OST -GM197
Wild Arms 2nd Ignition OST -GM198

Stores en Bambou: 129F
Stores en Tissus: 99F
et nombreux de posters disponibles .
catalogue en couleur disponible contre 25f

BON DE COMMANDE A RETOURNER A KONCI 123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS (ouvert du lundi au samedi 10h30 à 19h30)

NOM.....Prénom.....
Adresse.....
Code postal.....Ville.....
Tél.....AGE.....N° CB.....Exp le.....

TITRE	REF	QTE	PRIX	MONTANT

FRAIS DE PORT ET D'EMBALAGE COLISSIMO SUIVI RECOMMANDER DANS 48H,OFFERT A PARTIR DE 500Frs D'ACHATS UNIQUEMENT LA FRANCE (DOM-TOM 60F) 30F

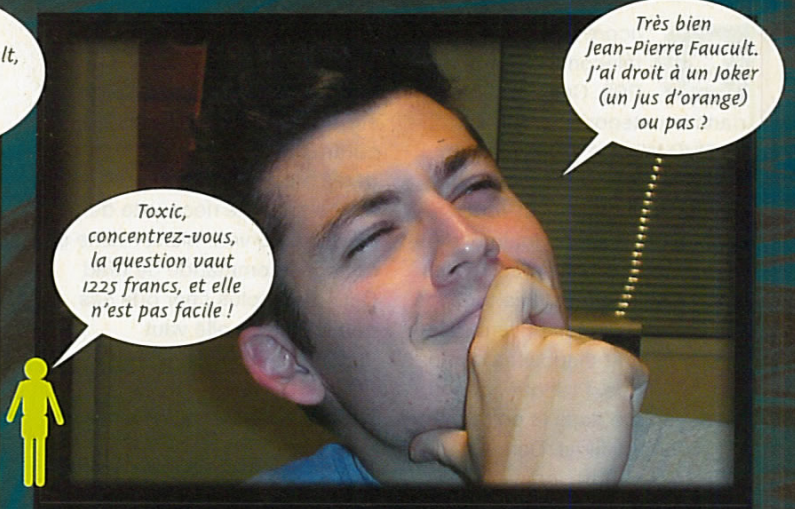
☐CHEQUE ☐CARTE BANCAIRE ☐MANDAT CASH TOTAL

C'EST VOTRE DERNIER MOT ?

Le succès sur TF1 de "Qui veut gagner des millions ?" n'est pas dû au hasard. Cette émission tient sa notoriété de "Qui veut devenir un mytho ?", un jeu inventé par Consoles+ il y a plusieurs années maintenant. Pour vous, nous avons ressorti de nos archives les photos de l'un des derniers enregistrements de l'émission. Attention, certaines images pourront choquer les plus jeunes !

Je commence par "Kro", je me termine par "Bourg", je suis :

- A L'accrobate d'Edimbourg
- B L'accro du tambour
- C La Kronenbourg
- D Chantal Goya



Actrice célèbre pour mes formes généreuses et siliconées et récemment décédée, je suis :

- A Jane Birkin
- B Chantal Goya
- C Sim
- D Lolo Ferrari

Groupe fondé en 1979, mon leader et chanteur s'appelle Robert Smith. Je suis...

- A Chantal Goya and the Coconuts
- B Les Forbans
- C Bouffie et ses Vampires
- D The Cure

Sorte de sandalettes en bois que l'on place sous les pieds, je suis :

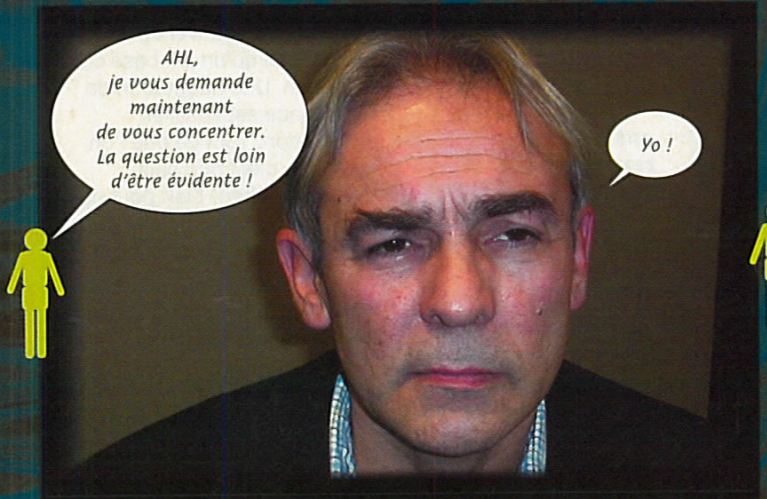
- A Un skateboard
- B Une planche à repasser
- C Une paire de tong
- D Chantal Goya

Quand le distributeur de Twix ne fonctionne plus...

- A J'y mets un coup d'boule dedans
- B J'y fous un coup de pompe dedans
- C J'lui marave la tronche
- D Je reste calme et je mange une banane

Les gens me traitent de mytho, parce que :

- A J'attrape les mouches avec des baguettes
- B J'étais Alice Sapritch dans la *Folie des grandeurs*
- C Je suis DJ au Pacha à Ibiza tous les étés
- D Je ressemble à Huggy les bons tuyaux



Personnage de jeu vidéo, je suis plombier, je porte une moustache et une casquette rouge. Je suis...

- A Chantal Goya
- B Joe Dassin
- C Roger de la fabrication
- D Mario

Le tiers du quart d'une demi-page de pub quadri dans Consoles+ en troisième de couv, coûte :

- A Vraiment pas cher
- B Trop pas cher
- C C'est donné !
- D Je vous fais 5% ?

Pour savoir si vous auriez pu devenir le roi des mythos, comptez 5 points par bonne réponse. Si votre total dépasse les 200 points, alors vous êtes un sacré mytho. Si vous ne comptez que 3 points, alors c'est que vous êtes un kékéé. Zano : D. Toxic : C. Niiico : A. Gia : D. Switch : D. Kaël : A. AHL : C. Nico de la pub : D.

VAINQUEUR DU MOIS

LE DERNIER GAGNANT DE L'AN 2000 (ET LE PREMIER DE 2001) S'APPELLE BENOIT CARON. IL HABITE MEUNG-SUR-LOIRE ET IL NOUS A FAIT PARVENIR UNE COUVERTURE RÉALISÉE SUR ORDINATEUR DU PLUS BEL EFFET. L'UNIVERS DE NINTENDO EST BIEN PRÉSENT, AVEC LA DÉLICIEUSE JOANNA DARK, MAIS AUSSI AVEC LE PLOMBIER LE PLUS CÉLÈBRE AU MONDE: MARIO. POUR LA PEINE, BENOIT GAGNE UN ABONNEMENT GRATOS À CONSOLES+, LE CD DES MUSIQUES DU JEU PERFECT DARK ET UN T-SHIRT DU NOUVEAU ZELDA MAJORA'S MASK. C'EST PAS COOL, ÇA?

Vous l'aurez certainement remarqué, les simulations de courses de voitures sont de plus en plus performantes. De mon temps, les jeux vidéo n'existaient pas et il fallait se débrouiller comme on pouvait. Une baignoire un peu trafiquée suffisait à nous amuser de longues heures... A cette époque, on ne parlait pas d'animations, de clipping, d'aliasing ni de prise en main... Au fait, si justement on parlait un peu de la prise en main?... Trollie surtout: c'est lui qui poussait la baignoire! De nos jours, avec les consoles toujours plus puissantes, j'en entends encore qui se plaignent! Z'avez réussi à faire tenir dix Trollies dans une boîte de 20 cm de côté? Moi pas! Alors, arrêtez de vous plaindre et appréciez le moment présent, bande de kékés!

Bomboy, chauffard du dimanche

CARAMAIL DANS LES DENTS

Nicolas se pose des tas de questions: "1/ Je voulais savoir quand sortira le prochain Zelda sur Gameboy Color? 2/ Quels seront les premiers jeux sur Game Cube? 3/ Comment trouver des guides non officiels de Final Fantasy VIII et de Zelda Majora's Mask sur Internet?".
mailto:sonic6@caramail.com

Salut kéké. 1/ Alors, normalement, le prochain Zelda sur Gameboy Color sortira au premier trimestre 2001. C'est un peu vague, mais je n'ai pas d'autre précision de la part de Nintendo. Tout ce que je peux te dire, c'est qu'il s'agira du premier épisode d'une nouvelle trilogie. 2/ Les premiers jeux à sortir sur Game Cube, comme toujours chez Nintendo, seront des jeux de plates-formes, avec Luigi's Haunted Manor, Metroids et Mario 128. On trouvera également un nouvel épisode de Zelda, ainsi qu'un jeu basé sur Pokémon. Une adaptation de Wave Race est aussi en préparation. Tout ce que l'on peut dire, c'est que cela s'annonce plutôt bien pour cette console. 3/ Il existe plein de sites non officiels où l'on peut trouver des guides gratuits pour la plupart des jeux existants. Voici deux adresses que je te conseille:
www.gamefaqs.com
http://guides.ign.com/
Ce sont des sites anglophones, mais tu trouveras toutes les réponses à tes questions.

QUENTIN TARANTINI

Tony, qui habite Saint-Victor, me pose les questions suivantes: "1/ J'ai acheté ISS Pro Evolution, qui est pour moi la meilleure simulation de foot, toutes consoles confondues. J'ai également joué à ISS 2000 sur Nintendo 64, qui est beaucoup plus orienté arcade. Je voudrais savoir si ISS 2000 sortira sur Playstation? 2/ Si oui, pour quand est-il prévu? 3/ J'ai lu quelque part que Electronic Arts

préparait un nouveau jeu de voitures basé sur l'univers de James Bond: James Bond Racer. Je n'ai plus de nouvelles de ce jeu. Est-il toujours en préparation? 4/ Si oui, quand sortira-t-il? 5/ Est-ce que Codemasters prévoit de faire un Colin McRae 3? 6/ Est-ce qu'une quelconque équipe de développement prévoit de réaliser un jeu basé sur l'univers des Simpsons?".

Salut kéké. 1/ Bonne nouvelle: un nouvel ISS sort sur Playstation et devrait être disponible à l'heure à laquelle tu lis ces lignes. Il s'agit tout simplement de ISS! Il n'y a ni 2000, ni 2001... ISS tout court! 2/ Je viens de te le dire! Tu ne m'écoutes pas ou quoi? Normalement, il doit être actuellement disponible. 3/ Effectivement, Electronic Arts développe un jeu de voitures basé sur l'univers de James Bond. Le jeu ne s'appelle plus James Bond Racer, mais 007 Racing. Pour plus d'infos sur ce jeu, vérifie le dernier numéro de Consoles+. 4/ Le jeu est attendu pour le début 2001. 5/ Je n'en sais absolument rien. Mais il y a fort à parier qu'avec le succès rencontré par les deux épisodes déjà sortis, un nouveau Colin McRae est déjà en préparation. 6/ Oui! Lors du dernier salon de l'E3 à Los Angeles, en mai dernier, nous avons eu l'occasion de découvrir un jeu de catch dont les protagonistes n'étaient autres que ceux de la série des "Simpsons". Aucune date de sortie n'est arrêtée pour l'instant.

GIRAUD SCOPE

Omenor Giraud, un lecteur de Consoles+ depuis fort longtemps, me pose des questions: "1/ Quelle est la date de sortie en France de Shenmue, car je l'attends avec une très grande impatience? 2/ Même question concernant Grandia II? 3/ J'ai vu, dans le C+ 106, le test d'Eternal Arcadia. Quelle est sa date de sortie en France? Vers Noël ou en 2001? 4/ Pourquoi n'avez-vous pas testé Fifa 2001: le jeu est déjà en rayon? 5/ Est-ce que Rare compte toujours développer des titres pour Nintendo? 6/ Quel est ton jeu préféré, toutes consoles confondues?".

CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
43, RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA
75754 PARIS CEDEX 15

Salut kéké. 1/ Shenmue est en vente depuis quelques semaines maintenant. 2/ Grandia II est attendu pour le mois de janvier. 3/ Eternal Arcadia est un jeu de rôles aux graphismes incroyables. Aucune date de sortie en France n'est annoncée pour l'instant. On peut donc parier pour 2001. 4/ Tout simplement parce que nous avons reçu une version testable trop tard. Nous l'avons donc testé dans le dernier numéro. 5/ Bien évidemment! Rare et Nintendo sont comme cul et chemise. Il reste encore des jeux à sortir sur Nintendo 64 (Conker's Bad Fur Day, Banjo Tooie et Dinosaur Planet). Rare a aussi commencé à développer des jeux sur Game Cube. Ainsi, Wave Race est en préparation! 6/ Aïe, aïe, aïe... Difficile de répondre à cette question. Pour faire simple, disons que je joue énormément à Tetris sur Gameboy Color et que le Zelda sur Super Nintendo m'a beaucoup marqué. Je suis également un inconditionnel des jeux de plates-formes, et donc de la série Mario. Ça fait pas mal de jeux Nintendo ça, non? Il y a certainement une raison à cela.

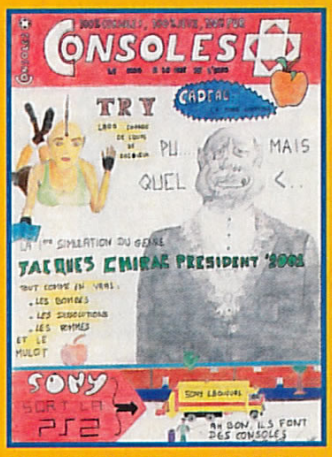
SEB, C'EST BIEN

Seb se pose deux trois petites questions: "1/ Est-ce qu'une imprimante va sortir pour la Dreamcast? 2/ A part Shenmue, quels vont être les prochaines bombes sur Dreamcast? 3/ Est-ce que d'après toi, les jeux Dreamcast vont être moins nombreux maintenant que la PS2 est là? 4/ Est-ce que la Dreamcast va mourir? 5/ Penses-tu que lorsque la Game Cube sortira, Nintendo fera un prix spécial pour les possesseurs de Nintendo 64? Sega l'avait fait avec la Saturn à l'époque..."

Salut kéké. 1/ Je n'ai pas entendu parler d'une telle extension pour la Dreamcast. 2/ Sans aucun doute,

ANTHONY FUMO, 93 GAGNY.

AVEC UN NOM COMME ÇA, C'EST PAS GAGNÉ AVEC LES KEUFS!



GUILLAUME BEROT, 14 DOUVRES-LA-DELIVRANDE.

GIVE ME, GIVE ME, DELIVERANDE! (© THE MISSION).

FRANÇOIS DUVARD, 44 MOISDON-LA-RIVIERE.

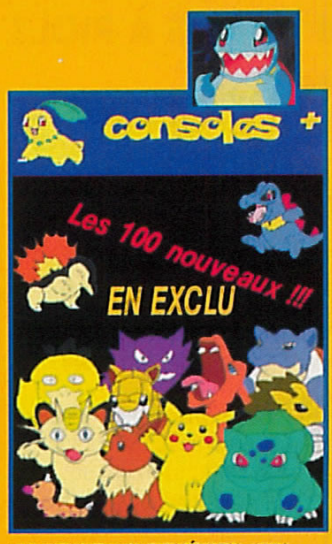
FRANÇOIS ET SON PAPIER DUVARD...

KARINE BROISSART, 60 ANSAUVILLERS.

JOUER TROP LONGTEMPS AUX JEUX VIDÉO, ÇA DONNE MAL À LA TETE!

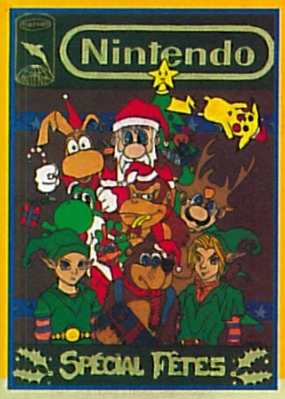
PIERRE LEISSLER, 44 ST-HERBLAIN.

N'ÉCOUTE PAS CE QU'ILS TE DISENT, "LEISSLER" TOMBER!



SHIRLEY CARON, 57 THIONVILLE (POKEFANCLUB@WORLDONLINE.FR).

100 NOUVEAUX POKÉMON, 100!



PRIX D'EDDY KACE

C'est Nicolas Peere, un petit gars de Bayonne, qui recevra le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par toute l'équipe. Son dessin est d'une excellente qualité. Alors, soyons généreux! Il recevra lui aussi le CD des musiques du jeu Perfect Dark et un T-shirt de Zelda Majora's Mask. Je me sens en forme en ce moment!

Phantasy Star Online, Daytona USA 2001, Black & White, Samba de Amigo 2000 (c'est Gia qui m'a forcé à le dire), Guilty Gear X, Sonic Adventure 2, Street Fighter Beta Tetra 3 Combat 4 Evolution Prime (mais je ne suis pas encore certain du titre) et quelques autres surprises dont je tairai le nom... Il faut parfois savoir secret garder. 3/ Absolument pas! Le fait de voir arriver une console concurrente ne changera rien à la production de jeux sur Dreamcast. Je vais te dire une chose: vu le nombre peu élevé de consoles Playstation 2 disponibles actuellement en France, les éditeurs vont se tourner vers la Dreamcast, dont le parc de consoles installées en France est bien plus important. Donc, rassure-toi, la Dreamcast a encore de beaux jours devant elle. 4/ Non, pour les raisons que je viens de t'expliquer. 5/ Je ne le pense pas, car le prix de vente de la Game Cube sera peu élevé d'après Nintendo.

SI TU VAS À RIOL!

Un cyber lecteur me pose quelques questions. RIOLZell@aol.com

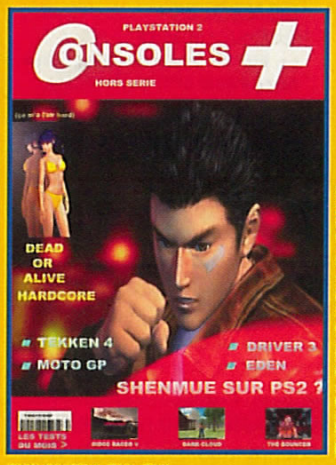
Les voici: "1/ Je voudrais savoir quand sortira Shenmue 2 au Japon? 2/ Pourrais-tu publier mon adresse Internet pour que l'on m'écrive au sujet de Shenmue 2 et de sa date de sortie? 3/ Peux-tu me donner des adresses où l'on peut télécharger des fonds d'écran sur les jeux vidéo?".

Salut cyberkéké. 1/ Tu es bien pressé! Shenmue 2 est effectivement en développement au Japon, mais il va falloir attendre encore quelques mois avant de pouvoir y jouer. 2/ Il n'en est pas question. Tu me prends pour qui? 3/ Tu as de la chance: le meilleur endroit pour trouver des fonds d'écran pour PC ou Macintosh sur Internet est le site suivant: www.gamewallpaper.com Tu y trouveras des centaines de fonds d'écran de très bonne qualité sur la plupart des jeux PC et consoles du moment. Ça vaut le coup d'œil et le détour.

VINCENT DU LOIRET

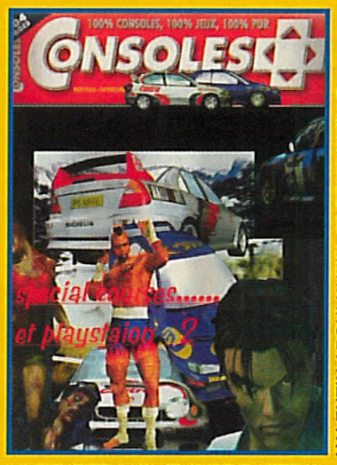
Vincent, un lecteur du Loiret, m'envoie quelques questions, gribouillées sur une feuille de cours: "1/ Quand sortira Resident Evil Zero sur Nintendo 64? 2/ Quand sortira Banjoi Tooie, toujours sur N64? 3/ Quel sera le prix de la Game Cube? 4/ Y aura-t-il sur Game Cube un jeu comme GoldenEye?".

Salut kéké. 1/ J'ai bien peur que le jeu ne sorte jamais... D'après les informations obtenues auprès de Gia, le jeu aurait été abandonné sur N64 pour être porté sur Game Cube. 2/ Banjo Tooie est attendu en version officielle pour le mois de mars prochain. 3/ Il est encore très difficile de déterminer le prix exact de la Game Cube. Disons, pour ne pas trop dire de bêtises, aux alentours de 1 500 francs. Peut-être un peu plus, peut-être moins... 4/ Je ne suis pas dans la confidence de Rare. Mais vu le succès remporté par GoldenEye, il se peut très bien qu'un nouveau jeu de ce genre voie le jour. Perfect Dark est d'ailleurs du même acabit (même moteur graphique, mais amélioré).



THEARA SIENG-YOU, 51 REIMS.

ONLY YOU-OU-OU...

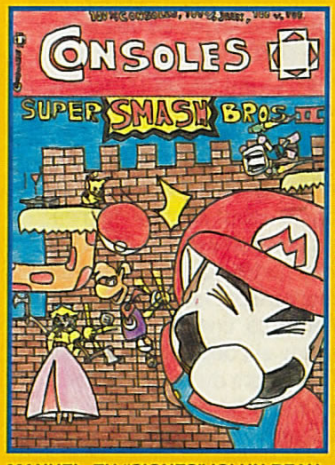


VALENTIN ABOULKHEIR, 93 ROMAINVILLE.

LA COURSE AUX JEUX DE BASTON!

YOANN ARDISSON, 73 ST-ALBAN-DE-MONTBEL.

C'EST MARIO QUI EST DE CORVÉE "D'AISSELLES".



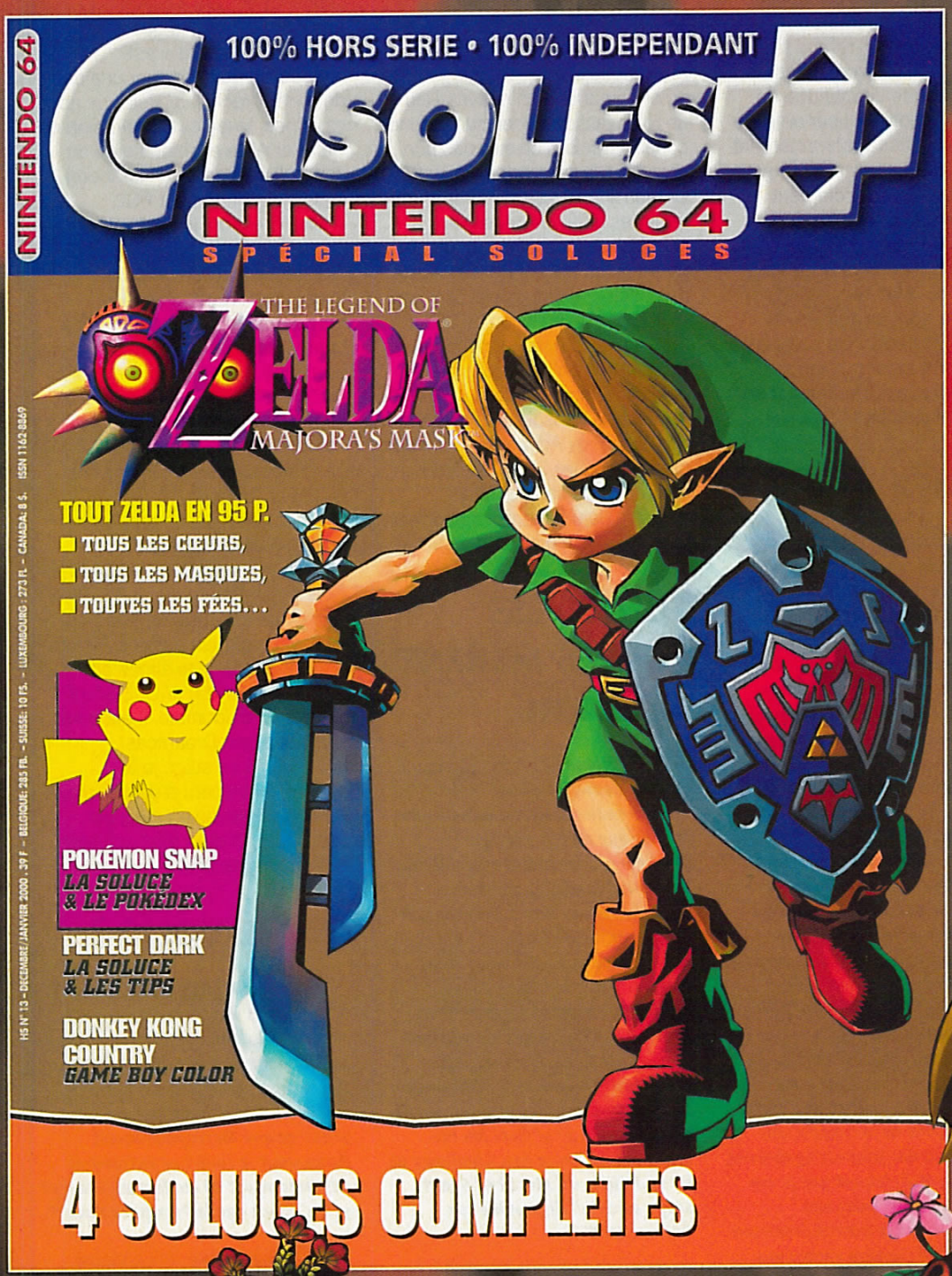
MANUEL SIGNES, 13 MAILLANE.

MANUEL, TU "SIGNES" ICI UN BEAU DESSIN.

N'OUBLIEZ PAS

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un ZX81. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur. Autre chose: je ne peux pas publier les dessins trop grands, pass'que après c'est trop pas possible de les reproduire;
- que vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail. Attention à l'adresse: nicolas.gavet@emapfrance.com Seul un enregistrement aux formats Jpeg, Tiff ou Pict est autorisé pour que l'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- que Niiico (l'ami des SR) est chargé, entre deux roupillons, de me passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: nicolas.gavet@emapfrance.com
- que si vous désirez que je passe vos adresses e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées à ce feignant de Niiico.

A ne pas manquer !!!



4 soluces complètes des meilleurs jeux Nintendo

Un Hors Série en vente sur Terre actuellement

DAMIEN LE PION

Damien, dit Dr Light, a 18 ans. Il m'écrit: "1/ J'en ai un peu marre de ces guerres inter/minables (NDLR: notez l'habile jeu de mots © Dr Light 2000) entre pro-Sony, pro-Nintendo, pro-Sega... Puisque tout le monde est absolument convaincu que sa console est la meilleure et en est complètement satisfait, pourquoi se taper dessus mutuellement? Ça me fait doucement marrer de voir des jeunes kékés (© Bomboy 2000) qui n'ont connu que les 32 bits se permettre de critiquer Nintendo ou Sega qui, depuis plus de 15 ans, ont pratiquement tout inventé dans le jeu vidéo. Quant à Sony, il faut bien l'admettre, il a su proposer, avec la Playstation, une console intéressante. Ma question est la suivante: que penses-tu de ces disputes un peu stériles? 2/ Je suis fan de Zelda. Majora's Mask, le nouvel épisode, dont le gameplay est différent comme expliqué dans le test du dernier Consoles+, ne risque-t-il pas de me décevoir? 3/ On a beaucoup parlé de mémoire vidéo ces derniers temps au sujet de la Dreamcast et de la Playstation 2. Quel est son rôle exact?".

Salut kéké. 1/ Je suis tout à fait d'accord avec toi: j'en ai ras la casquette de ces gens qui n'arrêtent pas de se foutre sur la tronche sous prétexte qu'ils croient posséder la meilleure console. Chaque machine a ses adeptes et ses détracteurs. Il faut faire avec, et accepter les critiques (car il y a toujours des critiques à formuler sur une console). De toute manière, ces guéguerres ne mènent à rien. 2/ Non, absolument pas. Zelda Majora's Mask ne peut pas te décevoir, c'est un jeu absolument génial avec une prise en main excellente. 3/ La mémoire vidéo est très importante pour une console. C'est elle qui permet, entre autres, d'attribuer et d'afficher des textures plus ou moins colorées aux polygones visibles à l'écran. Autrement dit, plus la console est dotée de mémoire vidéo, plus les textures visibles à l'écran sont riches. On parle beaucoup du problème de la mémoire vidéo de la PS2 qui est seulement deux fois plus importante que celle de la Playstation 1, soit 4 Mo. C'est bien peu en comparaison à la Dreamcast (8 Mo). Pour avoir discuté avec de nombreux programmeurs, j'ai retenu une chose de nos conversations: ils se plaignent de ce manque de mémoire et doivent user de mille ruses pour afficher correctement à l'écran des textures à leur goût. D'après eux, la console peut afficher énormément de polygones, mais la taille de sa mémoire vidéo est si faible que les textures affichées sur les polygones sont parfois en 16 couleurs! Dur, dur! On comprend mieux maintenant pourquoi les textures des jeux Dreamcast sont si belles et si riches!

FABRICE 464

Fabrice, un lecteur qui a grandi avec l'Amstrad CPC 464, m'envoie une longue lettre, fort intéressante: "Je me permets de pousser un gentil mais non moins réaliste coup de gueule. Je m'explique. Etant moi-même possesseur d'une Dreamcast, que je trouve géniale, compte tenu des superbes jeux sortis (Resident Evil Code Veronica, Virtua Tennis, F355 Challenge...) et des prochains jeux à venir (Shenmue, Capcom vs SNK, Grandia II...), je ne comprends pas pourquoi tant de personnes restent bêtement dans l'idée que Sega est mort et par conséquent que la Dreamcast est une mauvaise console. Je ne comprends pas non plus pourquoi tout le monde jure par la Playstation 2. Il faut bien reconnaître qu'actuellement les jeux qui sortent sont loin d'être des merveilles (la Dreamcast fait bien mieux). Le prix de la console, des accessoires et des jeux est également très élevé... Maintenant que je me suis un peu calmé, voici mes questions. 1/ Ayant particulièrement apprécié Final Fantasy Tactics sur Playstation, je voudrais savoir si une éventuelle suite est prévue (toutes consoles confondues)? 2/ J'adore tout ce qui concerne Resident Evil. Saurais-tu me dire où je pourrai trouver les bandes dessinées officielles ainsi que les musiques des jeux? 3/ Resident Evil sur Gameboy Color est-il prévu? 4/ La Gameboy Advance est une merveille de technologie, mais pourra-t-elle faire tourner les jeux Snes?".

Salut kéké. Comme Damien dans la lettre précédente, je suis aussi d'accord avec toi. La Dreamcast est une console mal-aimée mais qui a des jeux absolument magnifiques. 1/ Je n'ai pas entendu parler d'un nouveau jeu de rôles tactics à venir sur aucune console. Mais je ne suis pas non plus dans le secret des dieux. 2/ Le plus simple serait que tu regardes dans les pages de publicité de Consoles+, et que tu prennes ton téléphone. Je ne peux pas t'aider plus que cela. 3/ Le jeu était présenté au salon de l'E3 à Los Angeles en mai dernier. Depuis, nous n'avons pas de nouvelles. Inquiétant, non? 4/ Non. Au vu de la console, rien ne permet à la Gameboy Advance d'accueillir des cartouches Super Nintendo. Maintenant, il est tout à fait possible qu'un adaptateur sorte un jour. Mais ce n'est pas d'actualité.

TOUTES LES ROUTES MÈNENT À JERÔME

Jérôme lit notre magazine depuis quelques mois seulement et il trouve que la rubrique Manga manque cruellement de sorties vidéo. Il me pose aussi quelques questions: "1/ J'ai entendu dire à la télévision que Shenmue ne sortirait pas en version française. S'il vous plaît, dites-moi que ce n'est pas vrai! 2/ Eternal Arcadia sortira-t-il en français? 3/ Est-ce qu'une version spéciale de Dead or Alive 2 est prévue sur Dreamcast? 4/Bleemcast peut-il améliorer les graphismes de Gran Turismo 2? 5/ Quel jeu me conseilles-tu entre F355 Challenge et les 24 Heures du Mans? 6/ Silent Scope sera-t-il disponible sur Dreamcast?".

Salut kéké. 1/ C'est tout a fait exact. La version officielle de Shenmue, qui est disponible depuis peu, est entièrement en anglais: les voix, comme les sous-titres. Une adaptation en français aurait coûté de l'argent et aurait surtout retardé la sortie du jeu de plusieurs mois. Sega France a donc préféré sortir une version identique à la version américaine. Cela a au moins un avantage: te faire réviser ton anglais. Une bonne excuse pour jouer le plus souvent possible à Shenmue, non? 2/ Au vu de la qualité du jeu, certainement, mais il est impossible de te donner une date de sortie précise. 3/ Hélas, je ne le crois pas. Une nouvelle version de Dead or Alive est bien sortie au Japon (Dead or Alive Hardcore) mais uniquement sur PS2. 4/ Oui. C'est d'ailleurs l'un des principaux avantages de cet émulateur Playstation pour Dreamcast: rendre les jeux Playstation graphiquement plus beaux grâce à la puissance du processeur graphique de la Dreamcast. 5/ Ce sont deux jeux bien différents. Si tu aimes les courses de voitures, genre prototypes, joue aux 24 Heures du Mans. Tu seras d'ailleurs étonné par la qualité des graphismes et par l'effet (jusqu'alors inédit) du rendu de la pluie sur la visière du pilote. F355 Challenge est aussi un très bon jeu, avec uniquement des Ferrari. A toi de savoir si tu aimes ce genre de caisses! 6/ Oui, Silent Scope est disponible. Il est sorti sur PS2 et sur Dreamcast. D'ailleurs, à ce sujet, je te conseille vivement d'y jouer avec la souris: la prise en main est excellente, et bien plus agréable qu'avec la manette.

MA KÉ VOLIO?

Luigi Pantaloni, un lecteur sans doute d'origine russe, me demande: "1/ A quoi sert exactement la Visual Memory de la Dreamcast? 2/ Driver 2 sortira-t-il sur Dreamcast? Si oui, quand? 3/ Est-ce que Metropolis Street Racer vaut le coup? 4/ Existe-t-il des Dreamcast de couleur en France? 5/ Qu'est-ce que le Purupuru Pack?".

Salut kéké. 1/ La Visual Memory est une carte de sauvegarde pour Dreamcast. Comme son nom l'indique, elle permet de sauvegarder ta progression dans n'importe quel jeu. La Visual Memory officielle de Sega dispose également d'un écran à cristaux liquides sur lequel tu peux gérer tes sauvegardes, afficher l'heure et plein de petits trucs du genre. 2/ Je n'ai pas entendu parler d'un

VOUS AVEZ AIMÉ LE PREMIER ?

Recevez DRIVER 2 BACK ON THE STREETS avec votre abonnement

12 numéros de Consoles + : 420F

le jeu Driver 2 : 299F

~~719F~~

Pour vous : 519F seulement

Economisez 200F !

REFLECTIONS

INFOGRAMES

Driver 2™ © 2000 Infogrames. All Rights Reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registred trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. Playstation and the Playstation logos are registred trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

D108

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~719F~~ soit 200F d'économie.

Je recevrai le jeu Driver 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : .....

Date de naissance : ⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊⌊ (facultatif) Tél.: (facultatif) : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊⌊

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Driver 2 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ❑

quelconque Driver 2 sur Dreamcast. 3/ Metropolis Street Racer est un excellent jeu. Il est graphiquement impressionnant. 4/ Non, pour l'instant, il n'existe pas de Dreamcast de couleur en France. Elles sont toutes blanches. 5/ Le Purupuru Pack est le nom japonais de l'accessoire qui fait vibrer la manette quand tu joues.

DOSVIDANIA, DA!

Q *Grégory Destcheverry, un lecteur d'origine italienne, m'envoie une grande lettre bourrée de questions. En voici un extrait: "1/ Qu'est-ce que le Mode 7 que vous avez cité lors de la présentation de la Gameboy Advance? 2/ Quel jeu me conseilles-tu pour jouer en réseau sur Dreamcast? 3/ Maintenant que l'on voit des jeux de si bonne qualité graphique, penses-tu que le premier Zelda de la Nintendo 64, Ocarina of Time, mérite toujours ses 100 % d'intérêt?".*

R Salut kéké. 1/ Le Mode 7 fait partie du vocabulaire de la console Super Nintendo. Il correspond à un mode d'affichage particulier à cette console du début des années 90. C'est un peu difficile à expliquer. Disons qu'il permet le faire défiler le décor avec une perspective très appréciable. Ce Mode 7 permet aussi d'effectuer des rotations et des zooms sur certains objets. Les meilleurs exemples sont les circuits et les décors de F-Zero. On trouve aussi ce Mode 7 dans le jeu Secret of Mana quand le héros survole la carte du jeu avec son dragon. La Gameboy Advance reprendra donc ce mode. La puissance de la future portable de Nintendo lui permettra d'afficher des graphismes encore plus détaillés que sur Snes. 2/ La réponse est toute trouvée: Quake III Arena. C'est le titre qui exploite le mieux le jeu en réseau. Il s'agit d'un Doom-like tout en 3D temps réel dans lequel tu dois abattre le plus d'ennemis. Si tu veux plus d'infos, regarde donc le dernier numéro de Consoles+, le jeu y est testé. 3/ Oui, car la qualité d'un jeu n'a absolument rien à voir avec celle de ses graphismes. Prends l'exemple de Tetris: le jeu est moche et pourtant il est excellent. Un beau jeu n'est pas toujours un bon jeu, et inversement...

PARIGOT TETE DE VEAU

Q *Un fidèle lecteur de Paris, comme il le dit lui-même, m'envoie un petit coup de gueule: "Les éditeurs de jeux de sport sortent toujours les mêmes simulations: football, basket, foot américain, hockey sur glace... A quand une simulation de volley (du vrai, pas du beach), de handball, de ping pong ou de gymnastique?".*

R Salut kéké. Je suis d'accord avec toi: on voit toujours les mêmes simulations sportives. Il n'existe pas à ce jour de simulation de .handball. Il faut dire aussi que ce sport intéresse beaucoup moins de personnes que le football. Or, quand un éditeur sort un jeu vidéo, c'est avant tout pour en vendre le plus possible. Il faut donc qu'il touche le plus de joueurs possible. Voilà pourquoi il n'existe pas de simulation de volley ni de handball. En ce qui concerne la gymnastique, on trouve quelques épreuves dans des simulations d'athlétismes comme le célèbre International Track & Field.

J.H. CH. LECTRICE

Q *Il y en a qui ne sont pas gênés! Ahmet, par exemple, m'envoie une lettre. Voici ce qu'il me demande: "Salut, je m'appelle Ahmet et je lis Consoles+ depuis bientôt un an. 1/ J'aimerais savoir si les jeux gravés de la Playstation 1 fonctionneront sur la Playstation 2? 2/ J'ai quelques problèmes de drague avec les filles. Alors, pour celles qui voudraient bien sortir un peu avec moi, voici mon adresse: M. Ahmet Essiz, chez M. et Mme Bertrand Serres, 4 rue des Moulins, 26400 Aouste-sur-Sye. Je laisse également l'e-mail de mon collègue: bibliotheque.beauvallon@wanadoo.fr*

R Salut kéké. Tu ne manques pas de culot, toi (sans mauvais jeu de mots). 1/ Non, la PS2 n'accepte pas les jeux gravés Playstation 1. Elle n'accepte d'ailleurs aucun jeu gravé! 2/ Bon, maintenant que ton adresse est publiée, j'espère que tu recevras des réponses. Une question au passage: tu n'as pas peur que ton collègue te pique tes correspondantes?

BILLY ZE KID

Q *Billy ladykiller94@aol.com voudrait savoir plein de choses: "1/ J'ai entendu dire qu'il y avait une protection pour la Playstation 2 et qu'on ne pourrait pas jouer avec les jeux gravés. Est-ce vrai? 2/ La Game Cube coûtera-t-elle vraiment 800 francs au Japon? 3/ Avez-vous joué à la version européenne du dernier ISS sur Playstation 2? Comment est-il?".*

R Salut kéké. 1/ Je viens juste de répondre à cette question: non, la Playstation 2 ne permet pas aux jeux gravés de fonctionner. 2/ Il est difficile de donner, à ce jour, le prix exact de la Game Cube au Japon. Nintendo parle d'un prix très bas. En France, on l'estime à environ 1 500 francs. 3/ Oui. C'est Toxic qui a joué le plus longtemps à ce jeu et il est vraiment réussi. La version japonaise était complètement ratée, et il semblerait qu'un énorme travail de programmation a été fourni par l'équipe de développement. Tout ce qui n'allait pas a été corrigé et le jeu est désormais une totale réussite.

ALEX MATRIX

Q *Alex matrix2@itineris.net ne me pose qu'une seule question. Je l'aime! "Pourrais-tu me dire si la Playstation 2 peut lire les DVD vidéo zone 1?".*

R Salut kéké. Non! La Playstation 2 est équipée d'un lecteur de DVD, compatible DVD vidéo, qui ne fonctionne qu'avec les films de zone 2 PAL. C'est-à-dire qu'il ne peut pas lire les films japonais qui, pourtant, font partie de la zone 2, mais qui sont encodés au format NTSC. C'est comme ça! Il faudra te contenter des films qui sortent de manière officielle en France et non pas des films en import américains.

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél.: 01 41 86 16 00
Fax rédaction: 01 41 86 17 67
Fax pub: 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Stéphanie Sautreau (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas Gavet (Niico)
Gia-Dinh To (Gia)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier SR)
Maquette
Virginie Auvertin,
Isabelle Lacombe,
Olivier Mourgeon (premier maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Nicolas Kruszewski (Arioch), Tiburce,
SR: Nathalie Reuiller, Jean Charmoille, Cyrille Baudin

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de clientèle
Nicolas Boulange (18 39)
Chef de publicité
Sophie Bazin (16 32)
Fax: 01 41 86 16 92
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Maquette marketing
Denis Berthier

FABRICATION
Chef de fabrication
Roger Grosjean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél.: 01 64 81 20 23
France: 1 an (12 numéros): 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique: 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion: nous consulter)
Belgique: 1 fois un an (12 numéros): 3333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant: EMAP ALPHA. Siège social: 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes. Société anonyme. **P-DG:** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Principal actionnaire:** EMAP FRANCE. **Propriétaire:** EM-IMAGES. **P-DG et directeur de la publication:** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué:** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle:** Vincent Cousin. **Responsable administratif et financier:** Patricia Faggiano. **N° de commission paritaire: 0405 K73201.** **Dépôt légal:** décembre 2000. **Photogravure:** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie:** Imaye, Laval (53). **Distribution:** Transport Presse. **EMAP DIFFUSION. Directeur du département:** Jean-Charles Guérault. **Directeur adjoint:** Dominique Redon. **Responsable diffusion :** Marc Picot.
Réservé aux dépositaires de presse: modifications de service et réassorts: 19-21, rue Emile-Duclaux 92284 Suresnes Cedex. Tél.: 01-41-33-54-29.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

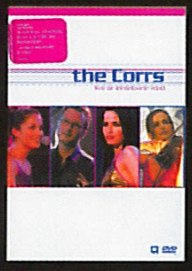
DIFFUSION CONTRÔLE
OJD 1999

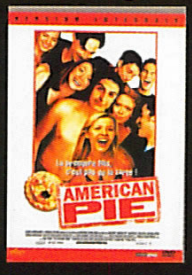
OFFRE RESERVEE AUX PROFESSIONNELS

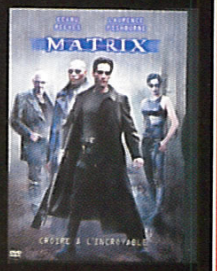
SKD

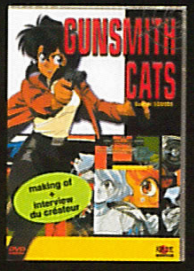
LE DVD EN 3 LETTRES

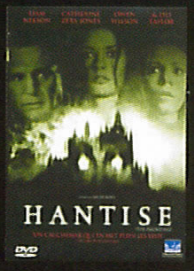
2300 références disponibles sur stock

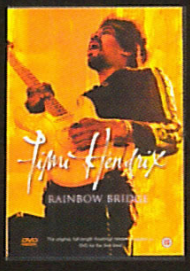


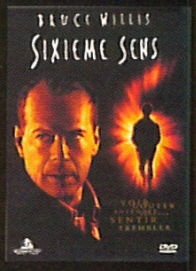












23 éditeurs référencés

PFC VIDEO

DISTRIBUTION EXCLUSIVE UNIVERSAL UNIVERSAL PICTURES VIDEO

Gaumont COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

Sony Music DEPARTEMENT VIDEO

WARNER VISION FRANCE

KAZE www.kaze.fr

FILM OFFICE Distribution

TF1 VIDEO

Déclic images

FSF

.....

BON A REMPLIR POUR CATALOGUE GRATUIT.

A RENVOYER A :

SKD

125 , RUE DE TURENNE
75003 PARIS
TEL : 01 44 61 77 11 FAX : 01 44 61 77 22

SOCIETE .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL .....

VILLE .....

E-MAIL .....

TEL .....

Le premier Gun pour PlayStation®
avec la gueule d'un vrai Gun

DESERT EAGLE™

Pour PS & PS2

Réplique officielle 1/1
du légendaire pistolet israélien
Desert Eagle en calibre .50

Modèle lourd (585 grs)
Système de recul de culasse
Tir en rafales ou coup par coup
Pédale de rechargement intégrée

CYBERGUN™

DESERT EAGLE®
.50 AE

Les marques et logos utilisés sont déposés et restent propriété de leurs entreprises respectives.

CyberGun

www.cybergun.com

L'image des marques

www.3psa.com

Renseignements au 01 69 11 71 11 ou
par e.mail à : cybergun@3psa.com, ou
par courrier à 3P SA, Service consommateurs
BP 87, 91072 Bondoufle Cedex

(C+ Janv. 01)